XIII

Aventure : Illumination

Introduction et section du MJ

•

1re partie : Le Brazen Sky

•

2e partie : Débarquement planétaire

•

3e partie : La cathédrale noire

•

4e partie : La foi trahie

•

5e partie : Le danseur sur le seuil

•

PNJ et créatures

CHAPITRE XIII : ILLUMINATION

« L'arme la plus dangereuse que cette galaxie ait jamais produite est la foi. Toute autre force de l'univers paraît bien pâle devant ce qu'elle peut accomplir. »

—Inquisiteur Globus Vaarak, Ordo Hereticus

Illumination est un scénario d'introduction conçu pour aider les MJ et les joueurs débutants à se plonger dans l'univers sinistre et mystérieux de Warhammer 40,000. En rejoignant un monde aride et barbare où s'éveille un mal ancien, les PJ vont se retrouver plongés au cœur de sombres évènements. De leurs actions dépendront les vies et le salut spirituel de beaucoup.

Le déroulement de l'histoire fera intervenir de la perfidie, des révélations au sujet d'obscurs secrets, des manigances, de la traîtrise, le tout généreusement saupoudré d'action et de dangers mortels. Si vous avez l'intention de jouer ce scénario en tant qu'acolyte, nous vous recommandons d'arrêter là votre lecture, ou vous risqueriez de gâcher la surprise de ce qui vous attend. Quant à vous, meneur de jeu, vous pouvez poursuivre!

À L'ATTENTION DES MJ NOVICES

Si endosser le rôle de MJ est une première pour vous, prenez le temps de lire toute cette aventure plusieurs fois avant de la faire jouer. Prenez quelques notes en cours de lecture s'il le faut, car mieux vous retiendrez les tenants de ce scénario, plus vous serez à même de réagir lorsque vos joueurs tenteront quelque chose d'inattendu! Pour vous aider à garder les rênes, nous avons prévu quelques éléments utiles comme les descriptions des PNJ, ou des passages de texte descriptif au début des rencontres importantes, qu'il vous suffira de lire à voix haute ou de paraphraser pour planter le décor à vos joueurs. Une bonne partie de toute intrigue repose sur la découverte de la vérité et sur la surprise d'avoir été abusé. Celle-ci n'est pas différente: ne vous en faites pas si les PJ ne comprennent pas tout jusqu'au dénouement, cela ne rendra la rencontre finale que plus épouvantable.

Bonne chance et amusez-vous bien!

INTRODUCTION ET SECTION DU MJ

Cette aventure est destinée à des acolytes débutants et met en scène bon nombre des périls classiques auxquels les PJ seront confrontés dans DARK HERESY. Elle vise également à servir d'introduction aux mécanismes du jeu: avant de débuter, nous vous conseillons donc de bien lire les règles concernant les tests, la Peur, la folie et bien sûr les combats.

L'aventure se divise en cinq parties devant être jouées dans l'ordre, et nécessite quatre ou cinq sessions de jeu pour la mener à son terme. Par souci de concision et de commodité, les caractéristiques détaillées des PNJ les plus importants ont été regroupées à la fin de ce chapitre.

L'aventure se décompose comme suit:

1re partie: Le *Brazen Sky*
2e partie: Débarquement planétaire
3e partie: La cathédrale noire
4e partie: La foi trahie
5e partie: Le danseur sur le seuil

VUE D'ENSEMBLE

Les PJ sont des acolytes venant tout juste d'entrer au service de l'Inquisition. Une des premières tâches qui leur est confiée les réunit en équipe pour assister et protéger un agent inquisitorial confirmé au cours de son enquête sur le monde barbare d'Iocanthus.

Cet agent confirmé se nomme Aristarchus. Il s'agit d'un psyker impérial assermenté, et plus précisément d'un devin. Son expertise concerne les questions de prophétie, de pronostic et d'enquête sur les manifestations psychiques du Warp. Aristarchus est un membre estimé de la suite du même inquisiteur que celui des personnages, ainsi qu'un descendant lointain du célèbre saint Drusus, l'une des figures clés dans la fondation du secteur Calixis, un détail paraissant tout à fait anodin de prime abord, mais dont l'importance funeste sera révélée plus tard.

L'enquête a été diligentée suite à des rapports ayant fait état de phénomènes étranges et peut-être liés au Warp; ceux-ci ont perturbé les derniers stades de la construction d'une nouvelle cathédrale dans une communauté du nom de Lueur d'Espoir. La demande formelle d'assistance a été transmise par Orland Skae, l'abbé de la mission.

Les PJ doivent d'abord voyager jusque sur Iocanthus à bord du *Brazen Sky*, un vaisseau de fret, et retrouver Aristarchus dans l'avant-poste impérial de Port Souffrance. Il leur faut ensuite traverser les paysages dangereux et désolés qui les séparent de Lueur d'Espoir, où leur enquête se penchera sur les suspicions de perturbation psychique. Cette affaire doit être résolue, par la force s'il le faut, afin que la cathédrale soit consacrée à la date prévue, le jour de la fête de saint Drusus.

Malheureusement pour les acolytes, ils viennent de mettre le doigt dans l'engrenage d'une machination ourdie par une très ancienne et très sournoise entité démoniaque, celle que les mythes d'Iocanthus décrivent comme Tsyiak, le Père Corbeau, le danseur sur le seuil, et qui complote pour se manifester à nouveau dans l'univers réel.

Il y a bien longtemps, durant la campagne qui amena Iocanthus, alors ravagée par la guerre, dans le giron impérial, saint Drusus vainquit le culte qui vénérait Tsyiak et détruisit le démon, incarné dans le

démagogue à la tête de ce culte. La nouvelle de cet événement fut totalement étouffée ; même pour les autochtones, elle n'est plus qu'un mythe à moitié oublié. Mais le démon, lui, n'a rien pardonné, et depuis lors, il griffe et lacère les barrières de la réalité, avide de prendre sa revanche et de fouler une nouvelle fois le sol d'Iocanthus pour y perpétrer ses méfaits.

À cette fin, Tsyiak a insufflé la corruption dans l'esprit d'un missionnaire impérial bien intentionné mais faillible : Orland Skae. En manipulant sa fierté et sa foi aveugle, le démon a lentement perverti l'esprit de Skae et l'a amené sous son emprise. La trahison, le mensonge, le meurtre et le désespoir sont comme une nourriture pour le démon, qui, depuis les ombres, orchestre les événements afin que Skae organise pour lui le sacrifice rituel qui le libérera. C'est le danseur sur le seuil qui a poussé Skae à fonder une nouvelle cathédrale au milieu de nulle part, sur le site même où le démon fut précédemment défait. La congrégation rassemblée autour du missionnaire est déjà prête à être trahie et sacrifiée lorsque l'heure opportune sera venue. Mais pour trouver une prise ferme sur la chair mortelle, le Père Corbeau a besoin du corps et de l'âme d'un puissant psyker, dans lequel il s'incarnera par la possession. Et c'est ainsi que le démon a conspiré pour faire venir à lui un descendant du méprisable Drusus.

Le plan du démon consistait à embrumer l'esprit d'Aristarchus au travers d'un cadeau, un Tarot de l'Empereur corrompu, grâce auquel le psyker deviendrait lentement son esclave. L'arrivée des acolytes représente une complication imprévue. Ils s'avèrent d'abord utiles aux desseins du démon, puisqu'ils escortent sa proie sur les paysages arides d'Iocanthus jusqu'à Lueur d'Espoir, mais cela marque très vite le terme de leur utilité. Le démon n'est pas assez puissant (pas encore) pour les anéantir directement. Il cherchera alors à détourner leurs soupçons vers une figure locale du peuple ashleen nommée Esha Raine. Les personnages sont lancés sur une fausse piste, dans des recherches infructueuses, tandis qu'approchent le rituel et le sacrifice des habitants de Lueur d'Espoir visant à faire se réincarner Tsyiak. Alors que ses plans sont sur le point d'aboutir, le Père Corbeau va jusqu'à susciter des visions prophétiques chez Skae, en lui apparaissant comme saint Drusus lui-même : il lui clame que les préparatifs de la consécration et la présence d'Aristarchus vont lui permettre (au saint) de se réincarner (un mensonge qu'il répétera le moment venu à Aristarchus, afin que celui-ci s'offre à lui de son plein gré).

Par leurs déductions et leurs actes (principalement s'ils ne succombent pas à la ruse du démon, et s'ils ne tuent pas Esha Raine), les PJ auront pris conscience des plans de Tsyiak lorsque ceux-ci arriveront à maturité. Ils auront alors de bonnes chances d'empêcher le danseur sur le seuil de s'incarner dans le corps d'Aristarchus, et de renvoyer son essence démoniaque vers le Warp. Si à l'inverse, ils se sont laissés abuser par les mensonges et les manigances du Père Corbeau, même leur foi en l'Empereur-Dieu ne pourra plus guère les préserver, eux ou Iocanthus, de la fureur du démon.

LA SITUATION SUR IOCANTHUS

Iocanthus est un monde barbare, ravagé par la guerre, se trouvant dans le quadrant de Golgenna au cœur du secteur Calixis. La planète est pour l'essentiel un désert de poussière où se livre un cycle continu de conflits et de luttes intestines. Son statut fut très peu amélioré par sa conquête sous le commandement du général Drusus (plus tard sanctifié), lors de la croisade d'Angevin qui

Principaux intervenants

L'aventure fait intervenir de nombreux PNJ, dont les plus importants sont décrits ici de façon succincte. Leurs profils complets sont fournis en fin de chapitre.

Aristarchus : agent de l'Inquisition et devin en charge de la mission des acolytes.

Sous-consul Kerred Smyk : officiel impérial de Port Souffrance.

Père Orland Skae : abbé de Lueur d'Espoir et chef de la congrégation.

Frère Lamark : ecclésiaste veillant au bien-être des gens de Lueur d'Espoir.

Frère Severus : ecclésiaste chargé de la défense de Lueur d'Espoir.

Esha Raine, la Chantemort : ancienne des Ashleen, guérisseuse respectée.

Kos'ke : chef de guerre local des Ashleen, dont le clan est allié à Lueur d'Espoir.

Tsyiak, le Père Corbeau, le danseur sur le seuil : un démon avide de vengeance, banni autrefois par saint Drusus et cherchant à revenir dans ce plan d'existence.

De « L'espoir brisé » à « Illumination »

Si vos PJ sortent tout juste du carnage de la mine de Gorgonid, décrit dans la petite aventure « L'espoir brisé », un vaisseau de transit interplanétaire procède rapidement à leur extraction. Ils rencontrent à bord un adepte en robe grise, qui se présente aux acolytes en leur montrant une chevalière portant le sceau de leur maître, avant de remettre une tablette de données à chacun d'eux. Il ignore tout de leur contenu, et sait seulement que leur vaisseau doit rejoindre un convoyeur commercial, le *Brazen Sky*, qui emmènera les personnages vers Iocanthus où les attend leur prochaine mission. L'aventure commence une fois les PJ embarqués sur le *Brazen Sky*.
Vous pouvez télécharger le scénario d'initiation « L'espoir brisé », ainsi que d'autres aides de jeu pour Dark Heresy sur le site officiel de la Bibliothèque Interdite, www.dark-heresy.fr

instaura l'existence du secteur. Assez peu pourvue en ressources autres que ses habitants belliqueux, Iocanthus fut utilisée de façon intermittente au fil du temps comme terrain d'abandon pour les condamnés et les indésirables, et comme terreau pour la levée de régiments, jusqu'à ce que des siècles plus tard, il fût découvert qu'une plante indigène connue sous le nom de fleur de feu follet contenait des substances fortement psychoactives, et plus particulièrement une fois concentrées sous la forme d'un stimulant de combat induisant l'agressivité.

Le feu follet est vite entré en usage auprès des légions pénales de tout le secteur, et il est même exporté au-delà. La dîme impériale versée par la planète n'est plus constituée que de son pollen. Outre ce fait, Iocanthus a été délaissée et sa situation est presque celle d'un monde sauvage. Le contrôle de l'exportation du pollen, que les seigneurs de guerre échangent contre des armes et des produits manufacturés outre-monde, est devenu l'échelle de mesure du pouvoir sur Iocanthus, et une cause supplémentaire de massacres et de violence.

Le feu follet s'est révélé impossible à synthétiser ou à cultiver sur d'autres planètes. Sa culture intensive est extraordinairement difficile, car ses fleurs entremêlées et iridescentes ne semblent croître que sur les terres dévastées par les batailles. De ce fait a dérivé une croyance populaire contenant peut-être un peu plus qu'un fond de vérité, celle que le feu follet pousse sur la douleur, le désespoir et la violence, et qu'il en éclot un pour chacune des âmes perdues de ce monde. Certaines langues séditieuses murmurent même que les individus à la tête du secteur empêchent quiconque de s'intéresser de trop près à la nature suspecte de ces « récoltes », en faisant mine d'ignorer ce qui semble évident pour ceux ayant passé du temps parmi les clans guerriers d'Iocanthus : partout où leurs soldats se battent et meurent, une floraison de feux follets ne tarde pas à suivre.

La population d'Iocanthus est mixte : certains habitants sont des exclus ou des réfugiés déportés sur ce monde par les autorités impériales, d'autres sont les descendants d'anciens condamnés abandonnés là durant les siècles précédents. Le groupe ethnique le plus important est celui des Ashleen, un clan d'humains indigènes, dont l'existence précède la fondation du secteur. Les Ashleen forment un peuple de guerriers semi-nomades ayant librement intégré les armes à feu et les appareillages d'importation au style de vie primitif de leurs ancêtres chasseurs récupérateurs. À l'extérieur des quelques avant-postes étrangers de la planète, la culture et la loi de l'Imperium ne représentent rien de plus que des récits et des mythes. Bien que le Credo impérial soit promu par la venue constante de nouveaux missionnaires, la persistance des vieilles croyances autochtones se mêle couramment à des interprétations locales des enseignements de l'Ecclésiarchie, un état de fait que le culte imperialis aimerait voir changer.

D'autres informations concernant Iocanthus se trouvent dans l'aide de jeu n° 1 et dans le **Chapitre XI : Le secteur Calixis**.

1re partie : Le Brazen Sky

POUR COMMENCER

Avant de faire jouer ce scénario, nous vous conseillons de bien le lire en entier afin de vous imprégner de l'intrigue, des protagonistes, de leurs motivations et des divers lieux que les PJ sont susceptibles d'explorer. Si vos joueurs ne l'ont pas encore fait, ils doivent avant toute chose créer leurs personnages en utilisant les règles du **Chapitre I**. Une fois qu'ils auront terminé et que vous aurez pu jeter un œil à leurs fiches de personnage, encouragez-les à vous expliquer leur parcours et les raisons pour lesquelles l'inquisiteur les a choisis pour faire partie de sa suite. Quand tout cet arrière-plan sera en place, remettez-leur l'aide de jeu n° 1 ou lisez-la à voix haute. Celle-ci leur décrit la nature de leur mission. Entrez ensuite dans le vif du sujet, avec la section intitulée **Le *Brazen Sky***.

LE BRAZEN SKY

L'aventure commence par le voyage inconfortable jusqu'à Iocanthus à bord du *Brazen Sky*, un grand vaisseau-cargo passablement vétuste. Les acolytes embarquent précipitamment au milieu de l'activité frénétique des équipes occupées à charger et à décharger des biens. Ils sont conduits dans une grande baie ouverte à l'apparence défraîchie, où ils resteront pour l'essentiel seuls pendant toute la durée du trajet par le Warp, lequel durera trois jours.

Leur unique lien avec l'équipage du vaisseau passe par un cambusier bizarrement servile répondant au nom de Sebek. Ses manières doivent avoir quelque chose d'irritant, et il laisse entendre avec insistance qu'il peut « répondre à leurs besoins », en entendant par-là qu'il peut leur vendre au « marché gris », de façon moyennement illégale, des produits d'une qualité quelconque. Ce cantinier peut aussi être questionné par le biais de compétences d'interaction, en réussissant des **tests d'Enquête ou de Charisme Assez faciles (+10)** ; certains exemples de ce qu'il peut révéler sont donnés dans la **Table 13–1 : renseignements sur Iocanthus**. Sebek est bien disposé envers tout acolyte qui lui a acheté quelque chose, ce qui accorde au PJ un bonus supplémentaire de +10 lorsqu'il l'interroge.

Réf: Inq/045678499/BI
Auteur: inquisiteur Tyburn Graves
Sujet: briefing de mission
Planète: Iocanthus
Localisation: segmentum Obscurus
Secteur: Calixis (sous-secteur de Scintilla)
Niveau de dîme: Exactus Median
Notes: cf. *Pollen de feu follet*

++ L'ignorance est une bénédiction, que le sage ne doit mépriser ++

Détails de la mission: les bureaux de l'Inquisition de Scintilla ont reçu une requête formelle d'assistance émise depuis Iocanthus par la communauté de Lueur d'Espoir. Cette requête, bien que vague, suggère des perturbations suspectes vraisemblablement d'origine warp ou psychique, survenues dans le périmètre d'une nouvelle cathédrale érigée en l'honneur de saint Drusus. La cathédrale se dresse au centre d'un avant-poste reculé, et la concrétisation de sa construction contribuera pour beaucoup à promouvoir la foi impériale sur ce monde troublé, un but louable que partagent les saints ordos.

Vos instructions sont de vous rendre sur la planète Iocanthus, où vous assisterez un agent inquisitorial confirmé, le devin Aristarchus, en enquêtant avec lui sur ces incidents et en vous assurant du bon déroulement de la consécration de la cathédrale. Vos devoirs principaux sont de rassembler des données sur tout phénomène anormal rencontré, et au besoin, d'éliminer toute menace que vous découvrirez. Aristarchus aura l'honneur de vous commander en mon nom pour la durée de cette mission. Accordez-lui la même aide et la même loyauté que je suis en droit d'exiger de vous au nom de l'Empereur-Dieu.

Votre transport a été arrangé à bord du convoyeur commercial Brazen Sky afin de permettre votre départ immédiat. Une fois à bord, faites-vous connaître de vos compagnons acolytes à l'aide des codes que vous avez appris durant votre formation, et familiarisez-vous avec eux.

Un atterrissage à proximité du site des incidents n'est pas envisageable, à cause de sa situation géographique à l'intérieur d'une chaîne de montagnes et de l'hostilité potentielle des autochtones. Vous arrivez donc sur la planète à Port Souffrance (la principale implantation impériale) pour y retrouver Aristarchus. Des arrangements auront été pris à Port Souffrance pour vous permettre de voyager jusqu'à Lueur d'Espoir.

Addendum 1: la congrégation de la cathédrale

Il y a deux ans, l'abbé-missionnaire Orland Skae a défendu avec succès le projet de construction de la première cathédrale iocanthienne dans le campement de Lueur d'Espoir. Depuis, les rapports indiquent qu'il a rassemblé autour de lui une congrégation significative de citoyens planétaires convertis et que de dignes pèlerins d'outre-monde ont rallié sa cause. Skae est lui-même un descendant très lointain de la noblesse scintillienne. En parvenant à mobiliser des donations extérieures aussi bien qu'un soutien local considérable, il a réussi là où d'autres avaient précédemment échoué.

Addendum 2: les phénomènes rapportés

Alors que la structure de la cathédrale était presque achevée, des phénomènes inaccoutumés ont été observés in situ et dans la zone environnante. Ces phénomènes incluraient d'étranges lumières dans les collines, des attaques d'animaux, des disparitions de personnes, une hausse des accidents et quelques décès inexpliqués. Ces événements ont récemment culminé en incidents plus sérieux et manifestement surnaturels, comme des bruits fantomatiques, des suintements de sang sur les murs, des perturbations télékinétiques et autres manifestations fantasmagoriques.

Addendum 3: présentation planétaire

Société: Iocanthus a engendré une société pseudo-féodale anarchique, où tous les rapports de force sont basés sur la violence ou son possible emploi. Le contrôle de ce monde brutal repose entre les mains de divers seigneurs de guerre et diverses factions claniques. Celles-ci récoltent ou se dérobent mutuellement l'unique matière première dont la dîme impériale est constituée, le pollen de feu follet, afin de pouvoir la procurer à l'Imperium en échange de biens manufacturés. Le seigneur de guerre le plus puissant à l'heure actuelle est le vervaï « roi » Skull, ayant de facto été reconnu comme gouverneur planétaire d'Iocanthus. La planète ne compte qu'une seule colonie fortifiée possédant son spatioport et contrôlée par l'Administratum, Port Souffrance, où la dîme est centralisée avant d'être emportée.

Fondation: Iocanthus fut prise par le 2e corps d'armée du général Drusus (devenu saint Drusus) durant les premières grandes croisades menées dans le secteur. Puisque la planète ne disposait d'aucune technologie significative, les troupes de Drusus vainquirent le peuple indigène, appelé les Ashleen, en une seule semaine de combats sanglants. Drusus nota plus tard dans ses mémoires que le seul aspect marquant de la planète était ses vastes massifs de fleurs sauvages, pareils à « des champs d'explosions ondulantes, figées dans ce moment fugace entre la beauté et la destruction » [cf. Briser les ténèbres, page 526]. Comme souvent, le général s'était montré perspicace, car le feu follet allait acquérir un rôle central dans le futur de la planète.

Notes additionnelles: par le passé, Iocanthus a servi de terrain pénal où étaient abandonnés les indésirables que, pour diverses raisons, les autorités scintillliennes ne souhaitaient pas exécuter ou expatrier plus loin. De tels exilés recevaient un équipement minimal, puis ils mouraient ou parvenaient à survivre sans autre intervention extérieure. La population actuelle de la planète est un brassage des descendants de ces condamnés et des autochtones ashleen.

Ce fut le xénobotaniste impérial Mogren Thunt qui découvrit les puissantes propriétés psychoactives du pollen de feu follet et qui fut le premier à raffiner cette substance.

Après qu'une vision lui eut réclamé d'édifier un temple « là où les fleurs brûlent », sœur Semberle de l'Adeptus Sororitas arriva sur la planète et ordonna la construction de l'abbaye de l'Aube dans l'une des chaînes de montagnes siliceuses d'Iocanthus. Les installations de la Sororitas sont interdites aux étrangers.

Pollen de feu follet: l'unique ressource dont se compose la dîme d'Iocanthus. Il s'agit d'une substance psychoactive puissante, servant de base à un nombre considérable de stimulants de combat employés par les légions pénales de la Garde Impériale dans tout le segmentum Obscurus.

Implications précédentes de l'Inquisition: pour le Iocanthien moyen, l'Inquisition n'est qu'une autre organisation semi-légendaire extérieure à son monde. Bien que plusieurs autres missions inquisitoriales aient déjà été menées sur Iocanthus, toutes leurs archives sont protégées par un niveau d'accès supérieur au vôtre. Je les ai passées en revue et j'estime qu'aucune n'est pertinente dans le cadre de votre mission actuelle.

La planète enregistre historiquement un pourcentage de naissances de psykers légèrement supérieur à la moyenne, sans que cette différence soit pour autant très significative.

Les sœurs de l'abbaye de l'Aube rapportent régulièrement au conclave toute activité hérétique inhabituelle. Hormis leur communauté, les saints ordos ne possèdent aucune présence permanente sur Iocanthus.

L'ambiance à bord du Brazen Sky

Comparativement à d'autres vaisseaux, le *Brazen Sky* n'est guère luxueux, mais son état est décent : c'est un bâtiment de taille correcte, capable de remonter en quelques jours cette voie d'échange très fréquentée. Malheureusement, il n'a pas été particulièrement conçu pour le transport de passagers, à qui il n'offre qu'une seule soute ouverte aux cloisons couvertes de rouille, remplie de couchettes aux matelas bosselés et aux draps mal assortis, sous des lampes qui clignotent parfois pendant des jours avant de se remettre à fonctionner correctement. Les repas sont servis dans la cantine où les PJ côtoient hommes de bord et machinistes, lesquels les tiennent à l'écart et les ignorent royalement. Ils n'ont pas la liberté de se déplacer comme ils le souhaitent à bord du vaisseau, et doivent toujours traiter avec le même cambusier obséquieux. Et il y a ce bruit, ce grincement constant des machines dont les acolytes ignorent si elles fonctionnent correctement ou non, qui résonne partout derrière les plaques de plastacier et suffirait à rendre fou n'importe qui.

UNE DESCENTE DÉPLAISANTE

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Après des jours d'une trépidation constante sous vos pieds, vous ressentez comme un coup de roulis soudain et une sensation de décrochage dans vos tripes, ce qui ne peut signifier qu'une seule chose. Le Brazen Sky a effectué sa sortie du Warp. Quelques minutes plus tard, le cantinier au visage pâle apparaît dans le cadre de l'écoutille en faisant une grande révérence. Il vous avertit que vous devez « remballer vos affaires et vous présenter dans la section avant 2/DZ015 pour votre débarquement sur Iocanthus ». Puis il attend en souriant pour vous montrer le chemin.

Permettez aux joueurs de réaliser les derniers préparatifs qu'ils estiment nécessaires avant de partir. La section avant 2/DZ015 est une longue baie étroite coiffée d'une haute voûte, où stationne un transport de taille modeste, une navette multifonctions chargée de transférer les biens et les personnes depuis l'orbite jusqu'à la surface de la planète. L'écoutille d'accès est déjà ouverte et attend les acolytes, tandis que des ouvriers finissent de charger dans l'appareil sa cargaison de biens manufacturés. Un officier de pont prend une tablette de données des mains du cambusier, qui exécute une dernière courbette en vous disant :

« C'est l'heure d'y aller. Ça a été un honneur. »

Une fois le cambusier parti, l'officier de pont au visage fermé demande :

« Est-ce que vous avez déjà pris une navette de descente ? »

Les personnages ayant un passé militaire auront déjà effectué de tels vols, mais cela est moins probable pour les autres. Ceux-là, l'officier de pont les regarde avec une vague commisération et leur propose :

« Vous voulez un sédatif ? ». Il tend à chaque PJ qui accepte une petite pilule bleue en losange, et dit :

« Ça devrait vous aider. »

L'intérieur de la navette est exigu et inconfortable, avec des sièges de métal dur et de lourds harnais rembourrés pour empêcher que les secousses de la descente n'éjectent les passagers de leur place. Une fois que les acolytes se sont assis, une voix mécanique se met à parler sur le canal interne, puis égrène froidement son compte à rebours. Un sifflement de vérins scelle les portes de la baie, et finalement, une sensation de décrochage au creux des estomacs indique que la navette est larguée dans le vide de l'espace. Durant ce court moment de gravité zéro, les objets qui n'ont pas été arrimés flottent dans l'air. Après quelques instants, les moteurs poussent un rugissement à décoller les tympans et la navette entame sa descente dans l'atmosphère.

À cause du vacarme des réacteurs venus du dehors et des vibrations du dedans, discuter est impossible. L'appareil secoue horriblement pendant les trente minutes qui suivent. Tous ceux pour qui « l'expérience de réentrée » est une chose nouvelle doivent effectuer un **test d'Endurance Assez facile (+10)** pour tenter de retenir leur dernier repas. Ce **test devient Très facile (+30)** pour les PJ ayant accepté le sédatif, mais celui-ci les assomme légèrement, et ils subissent un **malus de –10 aux tests basés sur l'Intelligence pendant 1d5 heures** après l'atterrissage. Les acolytes habitués à ce genre de trajet peuvent vous expliquer ce qu'ils font, comme prier en silence, méditer, dormir, etc., et n'ont pas besoin d'effectuer ce test d'Endurance.

Après ce qui a paru être une éternité pour certains, les trépidations de la navette s'amenuisent et la conversation devient possible, car le grondement des moteurs s'est atténué. Par la verrière avant de la navette apparaît la lumière du jour.

Table 13-1 : Renseignements sur Iocanthus

Degrés de réussite	Informations
0	*« Y a qu'un seul spatioport sur Iocanthus, c'est Port Souffrance. C'est la porte d'entrée de la planète ; y a nulle part d'autre où on peut se poser en sécurité, à cause des pillards et du vent, et puis du relief. »*
1	*« Oh, c'est rare qu'on a des passagers sur cette partie de la route. Quand on ira plus loin, mettons de Luggnum à Scintilla, cette soute va être pleine à craquer… Mais je vous garantis que vous verrez pas beaucoup de choses à faire sur Iocanthus. C'est comme ça. »*
2	*« Ce que j'ai entendu dire, c'est que c'est drôlement maussade comme endroit, que les Ashleen seraient prêts à vous éventrer pour un regard de travers. Ils se peignent des flammes bleues sur la figure pour chasser les mauvaise sprits, qu'il paraît, et pour eux les b les ont plus de valeur que l'or… Pour être honnête, je crois que même ceux de l'Administratum considèrent que c'est une punition d'être en poste là-bas, si vous voyez ce que je veux dire. »*
3 ou plus	*« Excusez-moi de dire ça, mais vous voyez, c'est que y a personne qui va jamais sur Iocanthus, Monsieur, vous comprenez, personne… Pas par choix, en tout cas, sauf ceux qui auraient "des affaires à régler", si vous me suivez. Un peu comme vous autres ; c'est pas que je prétends savoir qui vous êtes, mais je crois qu'on s'est compris, hein ? »*

2E PARTIE : DÉBARQUEMENT PLANÉTAIRE

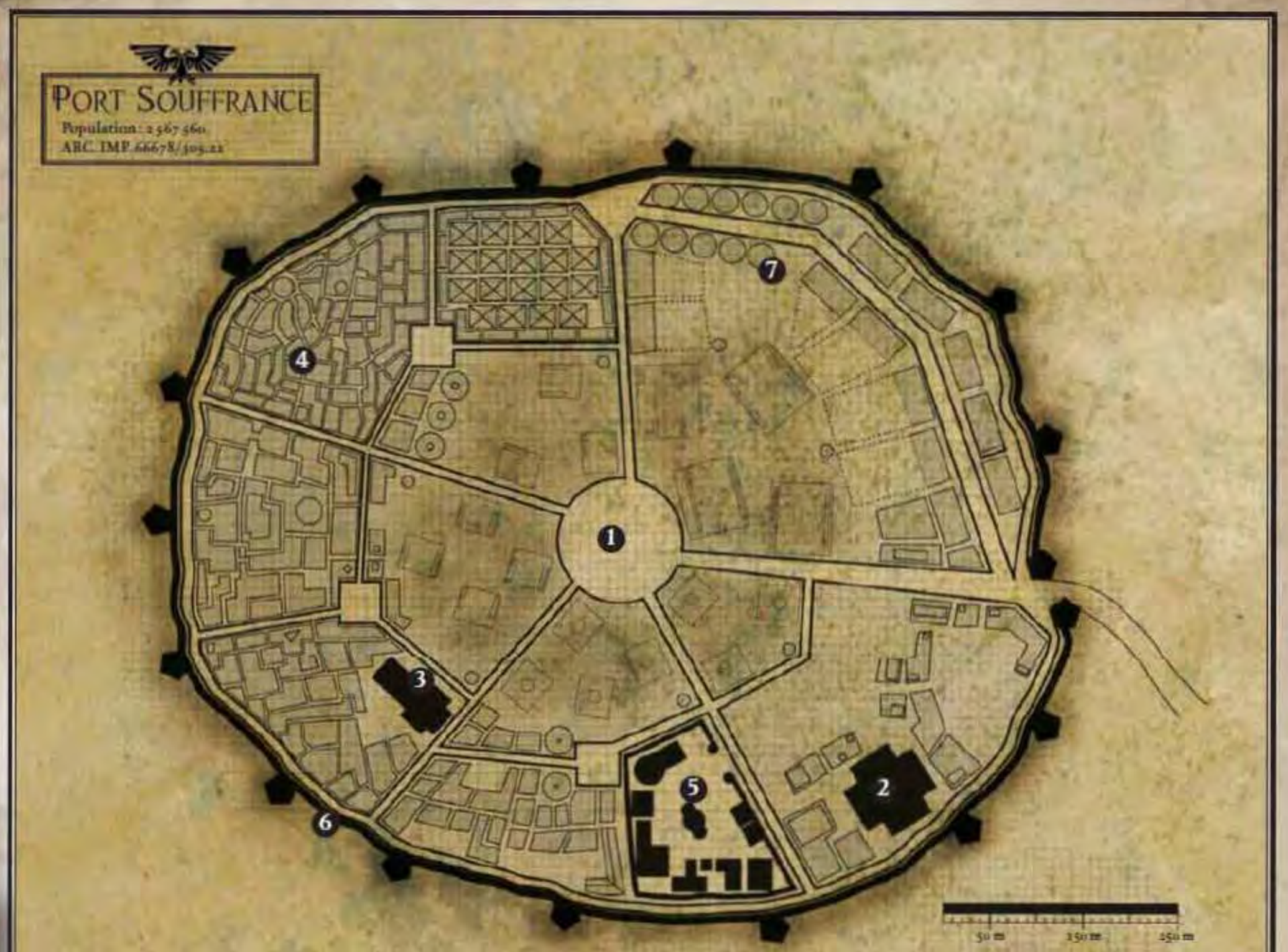
L'ARRIVÉE

Il faut encore trente minutes à la navette pour traverser l'atmosphère et se poser à Port Souffrance. Alors que le bruit des moteurs se tait graduellement, le pilote annonce sur le canal interne qu'ils sont arrivés. Les écoutilles s'ouvrent, une vague d'air chaud envahit le compartiment, et une lumière intense révèle la plate-forme d'atterrissage enfumée. Lisez ou paraphrasez le texte qui suit :

Au-dehors de l'appareil, vous apercevez la surface d'atterrissage dont le sol a été noirci par les réacteurs des innombrables appareils qui se sont posés là. La zone d'arrivée est encerclée par de hautes barrières de grillage, et tout autour d'elles se dresse le revêtement métallique des murs sinistres de Port Souffrance.
L'air est chargé de relents, ceux des émanations chimiques, des carburants et des agents nettoyants, mais sous les odeurs auxquelles il faut s'attendre dans un tel endroit, on distingue comme une senteur de fer, légère et douceâtre.

En quittant la navette, les PJ aperçoivent des dizaines d'hommes aux visages sales déjà occupés à récurer la coque, à brancher des tuyaux de remplissage sur les réservoirs, et d'autres approchent avec un traîneau antigrav pour y charger la cargaison de la navette et transporter les acolytes. Quelques instants plus tard arrivent un individu au teint rose et aux allures de représentant officiel, bardé de chaînes en or criardes, et dont les robes bleu marine poussiéreuses ne sont plus de première fraîcheur. De part et d'autre de lui avancent deux hommes de bonne carrure, aux visages masqués par des recycleurs, fusil en mains. Le représentant salue les personnages et leur souhaite la bienvenue à Port Souffrance, avant de leur poser toute une série de questions sur ce qui les amène ici, d'où ils arrivent et combien de temps ils prévoient de rester, tandis que les deux gardes les surveillent, le regard menaçant. Les PJ sont libres d'interrompre cet homme à n'importe quel moment et celui-ci cessera de parler en bredouillant, l'air gêné.

Ce bureaucrate vaniteux et imbu de sa personne, répondant au nom de Kerred Smyk, travaille pour le consul, laquelle l'a envoyé s'enquérir du but de cette présence inquisitoriale sur Iocanthus, d'où ses nombreuses questions. En vérité, il n'a aucune autorité sur les PJ qui peuvent l'abandonner là dès qu'ils le souhaitent. Questionner cet homme révèle peu de chose, hormis le fait que l'endroit est très isolé, et qu'il y a eu « *quelques troubles localisés assez récemment, mais rien qui mérite une intervention venue d'aussi haut.* » Il ignore absolument tout des événements survenus



Légende

1. Le spatioport
2. La maison des comptes
3. L'hospice public
4. Les Fosses
5. Les réfectoires
6. Le rempart
7. Les usines

à Lueur d'Espoir et semblera abasourdi si ceux-ci lui sont exposés. Un **test d'Intimidation Assez facile (+10)** suffira à le faire partir avec ses gardes, tandis que Smyk se répandra en excuses.

Une fois que l'équipement des acolytes a été débarqué de la navette, un chérubin-serviteur passablement délabré arrive vers eux en voletant, un large sourire sur son visage sale et craquelé. Il ressemble à un très jeune enfant que maintiennent en l'air ses ailes de métal terni, et possédant deux perles à la place des yeux. Sans un mot, il tend aux personnages un parchemin cacheté à la cire dont ils reconnaissent le sceau comme celui de la suite personnelle de leur inquisiteur. Le parchemin leur ordonne de suivre le chérubin afin de rejoindre Aristarchus, « *qui attend d'avoir le plaisir de vous rencontrer.* »

LIEUX IMPORTANTS DE PORT SOUFFRANCE

On trouve peu de localités permanentes sur un monde comme Iocanthus, en proie à des querelles territoriales et des combats incessants. Celles qui existent ont été aménagées sur initiative de l'Imperium. De ces quelques implantations, Port Souffrance est de loin la plus grande : c'est un spatioport lourdement fortifié, que protège un rempart à pic hérissé de nids d'armes. Le **Chapitre XI : Le secteur Calixis** propose des informations supplémentaires sur Port Souffrance et Iocanthus, il serait donc judicieux d'y jeter un œil au préalable.

Port Souffrance sert un but, et un seul : l'exportation du pollen de feu follet. Le spatioport occupe le centre de cette communauté, où les amoncellements de blocs d'habitation rouillés s'étendent autour de lui en cercles concentriques ; des quartiers de vie pour ceux qui ont fait leur foyer de cet endroit misérable. Bien qu'elle ne soit qu'un agglomérat désordonné de ruelles, de

bâtiments ternes et de poussière, cette localité présente quelques centres d'intérêt.

1. Le spatioport

Le spatioport occupe la portion plate au creux de l'arête sur laquelle Port Souffrance fut fondée. Il constitue une large zone de sol bruni et tassé, ponctuée par des tabliers de béton rectangulaires, par des charpentes d'amarrage mécanique, et ceinte d'une haute barrière grillagée afin d'empêcher les intrusions animales et humaines. Les véhicules rangés le long du grillage nord-ouest prélèvent du carburant dans les réservoirs principaux, au-delà du spatioport, et partent ensuite ravitailler les navettes. Des marcheurs industriels arpentent la zone pour décharger les produits indispensables venus d'outre-monde ou charger les palettes de fûts contenant le précieux pollen de feu follet. L'air sent le métal chauffé et les composés chimiques, et une brume de chaleur montée de la terre flotte sur cet endroit, même quand aucun appareil ne décolle.

2. La maison des comptes de l'Administratum

La maison des comptes est l'un des rares édifices de Port Souffrance qui n'a pas l'air d'une structure branlante ou d'un ouvrage au rabais. Monolithique et intimidante, sa façade de pierre noire, ornée des symboles de l'Administratum et de l'Imperium, culmine au-dessus des autres bâtiments. Des sentinelles en armes surveillent les passants depuis les abris et les balcons fortifiés ; il n'est permis à aucun citoyen d'approcher sans raison légitime, et encore moins d'entrer. L'adepte-interlocutrice et consul en charge, Sabetha Kosloff, n'est pas plus populaire auprès de son personnel que de la population locale, et jamais elle ne quitte les corridors ombragés de ce bâtiment si cela n'est pas indispensable.

3. L'hospice public

L'hôpital de Port Souffrance est une structure austère formée par la fusion d'une douzaine de blocs d'habitation, où sont accueillis les travailleurs malades ou blessés. Souffrant lui-même d'un manque cruel de ressources et de personnel, l'hospice est géré par la très acerbe sœur Xanthe, et sa réputation est moins celle d'un centre de soins que d'une grande chapelle ardente, où les personnes arrivées à un stade terminal se rassemblent pour mourir.

4. Les Fosses

Moitié quartier pauvre et moitié place marchande, cette portion de la ville accueille un grand nombre d'exilés, de désaxés et de vagabonds ayant atterri là par malchance ou par nécessité. Il s'y trouve peu de constructions permanentes ; la plupart des habitats et des échoppes sont installés au petit bonheur la chance dans des regroupements de tentes et de chariots. En dépit de sa mauvaise réputation, les Fosses sont l'un des piliers commerciaux de Port Souffrance ; c'est là que les voyageurs peuvent louer un transport, engager des gardes du corps, s'acheter du matériel, des munitions, et monnayer des renseignements.

5. Les réfectoires

Ce complexe clos, d'une hospitalité austère, accueille les adeptes et autres agents de l'Imperium retenus dans cette ville par leurs obligations. Aristarchus y réside actuellement, et c'est là que les acolytes seront reçus pour la nuit.

6. Le rempart

Port Souffrance est entièrement ceinturé par un rempart en adamantine haut de 20 mètres. Les emplacements d'armes et les postes de sentinelles qui parsèment cette fortification imposante assurent qu'aucune bande guerrière ne s'en approche de trop près, ou pire, ne fasse le siège de la communauté. Ce mur n'est pas une simple barrière physique : c'est un symbole de la frontière séparant la violence et l'hostilité des Schistes de ce qui peut passer à l'intérieur pour un mode de vie civilisé.

7. Les usines

Une série de bâtiments trapus et laids et de silos, où le pollen de feu follet est raffiné et conservé avant son expédition. Il flotte sur tout le secteur des particules suffocantes engendrées par le processus de raffinage.

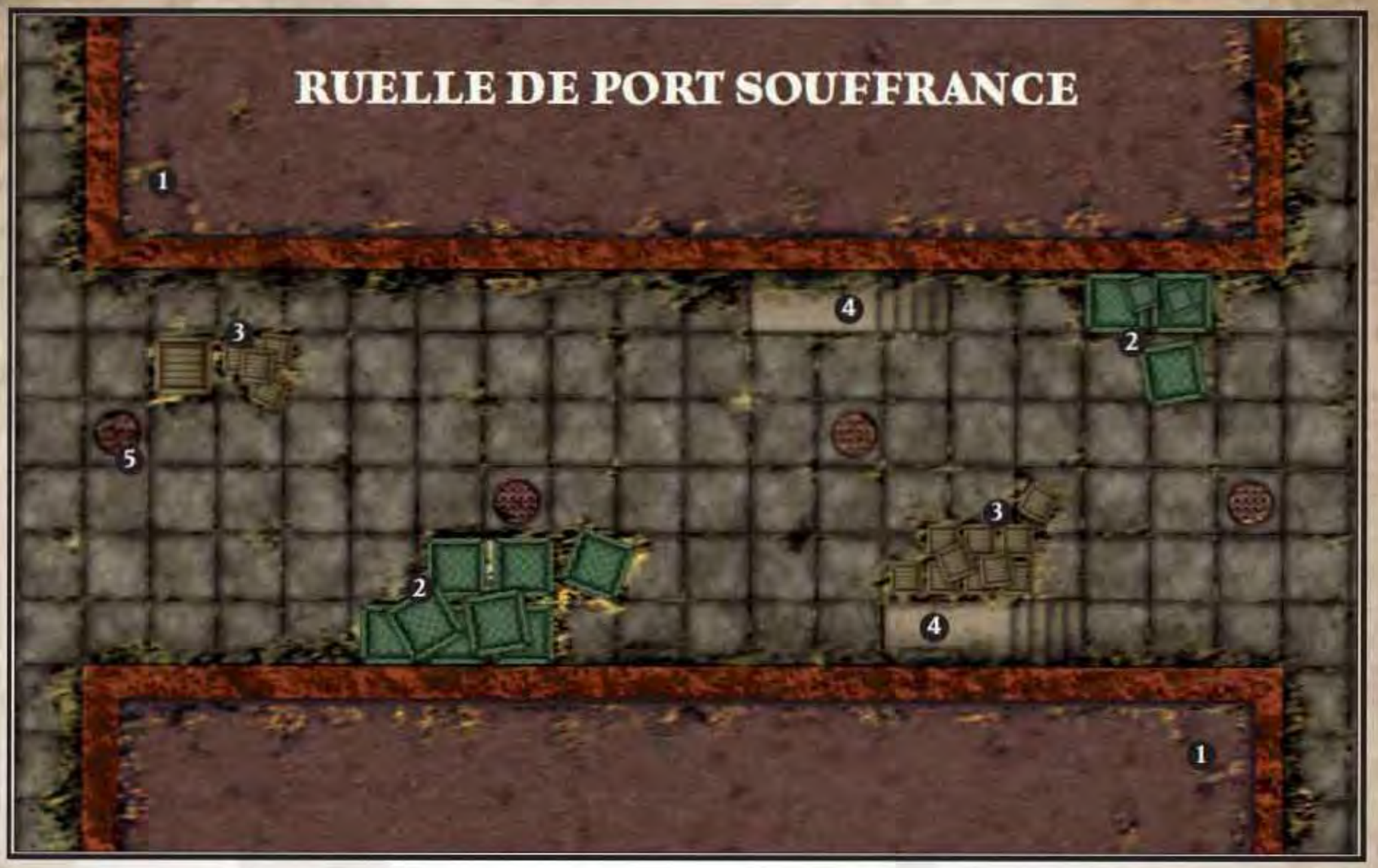
ÉVÉNEMENT N° 1 (PORT SOUFFRANCE) : DES GUETTEURS DANS LA FOULE

Les acolytes s'éloignent du spatioport, guidés par le petit serviteur volant : profitez de cette opportunité pour leur décrire l'atmosphère de cet avant-poste impérial (cf. encadré **L'ambiance de Port Souffrance**, ci-contre). Le chérubin flotte juste au-dessus des têtes de la foule et évite adroitement les véhicules sans paraître se soucier que les PJ aient du mal à le suivre. De temps à autre, il se retourne, réalise que les personnages ont pris du retard sur lui, leur fait signe et repart aussi vite.

Tandis que les acolytes traversent la foule, faites-leur effectuer des **tests de Vigilance Moyens (+0)**. Ceux qui les réussissent remarquent des individus en tenue locale, qui se tiennent immobiles et les observent à bonne distance. Leurs visages sont teintés de blanc et de bleu vif, étalés en motif de flammes. Tous les autres habitants semblent ignorer leur présence ; si les PJ essaient de s'en approcher et de les poursuivre, ces individus leur échappent en disparaissant dans les ruelles latérales.

L'ambiance de Port Souffrance

Port Souffrance est un endroit surpeuplé, délabré et anarchique. Entassées les unes contre les autres, se côtoient des structures mal assorties en métal préfabriqué, en briques d'argile dont les enduits s'effritent, ou en pierre tiédie par le soleil. Tout y est terne, poussiéreux, et sent le métal chauffé. Les habitants montrent un visage sale et dur ; les combinaisons rapiécées, les foulards et les manteaux qu'ils portent, teintés de poussière brune, leur donnent une apparence de peuple récupérateur. Durant la journée, les artères principales deviennent une mer grouillante de travailleurs. Ceux qui empruntent ces rues sont pris dans le mouvement des corps serrés, entendent parler une centaine de dialectes différents, et sentent l'étrange odeur ferreuse de la fleur de feu follet suspendue dans l'air, mêlée à celle de la chaleur et de la puanteur de tous ces gens tassés dans un espace aussi réduit.



Légende

1. Toit de bâtiment
2. Caisses en métal (32 PA)
3. Caisses en bois (8 PA)
4. Pas de porte surélevé
5. Plaque d'égouts (verrouillée)

1 case = 1 mètre

S'ils souhaitent demander aux habitants qui sont ces hommes et ces femmes, il leur faut réussir un **test d'Enquête Moyen (+0)**. Un test réussi leur confirme qu'il s'agit d'autres habitants de Port Souffrance. Un ou plusieurs degrés de réussite leur permettent d'apprendre qu'ils font partie d'une congrégation respectant les traditions d'antan, et que les motifs peints sur leur visage sont la marque de leurs croyances.

ÉVÉNEMENT N° 2 (PORT SOUFFRANCE) : L'ALIÉNÉ

Alors qu'ils empruntent une des nombreuses ruelles de Port Souffrance (et cela, qu'ils aient ou non repéré les guetteurs), les PJ sont accostés par un étranger au torse nu marqué de sérieux coups de soleil, les cheveux ébouriffés par de la boue durcie, et des flammes blanches tatouées sur tout le visage. L'homme leur débite en hurlant un chapelet d'expressions incompréhensibles et d'obscénités. Il est impossible de le calmer, quelle que soit l'approche choisie (amicale ou intimidante) ; ce pauvre homme semble avoir perdu l'esprit. Un **test de Perception Assez difficile (–10)** permet d'isoler quelques phrases marquantes, bien que leur signification ne soit pas claire. Elles incluent :

« Il est là, il est revenu, le Père Corbeau va nous noyer sous les mensonges ! »

« Ses deux visages, ils sont faux ! Le premier des trois en a deux ! »

« Sa colline va se couvrir de sang ! »

« Ils serrent un serpent contre leur cœur, les imbéciles ! Ayez pitié d'eux ! »

Si les acolytes se laissent arrêter trop longtemps par cet homme, ou s'ils le malmènent d'une quelconque façon, plusieurs jeunes voyous ashleen qui les ont suivis depuis leur arrivée les attaquent au cri de *« Cassez-vous, les étrangers ! On veut pas de vous ici ! »* et autres gentillesses du genre. Les Ashleen n'en veulent pas à leurs vies, ils sont seulement désœuvrés et violents, et cherchent des cibles ayant l'air assez riches pour valoir le coup d'être passées à tabac. Ces attaquants se précipitent pour engager les PJ au corps à corps. Ils ne sortent leurs revolvers que si les personnages tirent les premiers.

Les éventuels coups de feu attirent l'attention de 1d5+2 gardes (utilisez le profil d'agent des forces de l'ordre du **Chapitre XII : Xenos, hérétiques et antagonistes**), qui arrivent sur les lieux 1d5 rounds après que le premier projectile ait été tiré.

Le profil des voyous ashleen se trouve à la **page 390**. Leur nombre devrait être égal au nombre d'acolytes impliqués +2.

Si la moitié des Ashleen ou plus sont mis hors combat ou tués, le reste s'enfuit.

Après l'échauffourée

Si les personnages ont repoussé les Ashleen sans avoir eu recours à des armes à feu, ils sont acclamés par la foule.

Si les gardes débarquent au milieu du combat, ils prennent le parti des PJ. Une fois les affrontements réglés, ils interrogent les acolytes afin d'apprendre ce qui s'est passé. Ils menacent de les incarcérer à des fins d'interrogatoire, mais réussir un **test d'Intimidation ou de Charisme Assez facile (+10)** suffit à les faire changer d'avis. Si les personnages se tirent de cette situation en discutant avec les gardes, ils apprennent que les Ashleen des clans extérieurs à la ville se montrent particulièrement *« agités »* depuis déjà quelques semaines. Personne ne sait pourquoi.

S'ils sont arrêtés par les gardes, Aristarchus réussit à les sortir de leurs cellules une heure plus tard, en faisant un esclandre sur cette violation de l'autonomie dont doivent disposer les exécutants supérieurs de l'Empereur (passez à l'**événement n° 3** en y apportant les modifications nécessaires).

L'homme dément ayant abordé les PJ disparaît pendant les combats.

Capturer un assaillant

Prendre vivant un des voyous s'avère relativement infructueux ; il crache sur les acolytes et prétend que *« ceux qui savent ont vu les ténèbres venir de loin ! »*. Il n'est pas possible de lui soutirer une phrase plus claire. Mais un **test de Psychologie Assez difficile (–10)** peut révéler que cet Ashleen a l'air d'avoir véritablement peur.

ÉVÉNEMENT N° 3 (PORT SOUFFRANCE) : LA RENCONTRE D'ARISTARCHUS

Le chérubin finit par mener les personnages hors des rues bondées et les précède à l'intérieur d'un complexe clos, en franchissant une grande porte où l'aigle impérial est gravé en relief. Un fonctionnaire les guide jusqu'à une salle sombre et haute de plafond, dont la fraîcheur est une bénédiction après la chaleur des rues de la ville. Des efforts ont été faits pour rendre la salle confortable, comme l'indiquent les épais tapis déroulés sur le sol, la présence de meubles en véritable bois, et même quelques tapisseries tissées de motifs impériaux. Aristarchus est assis à une table, et parcourt les nouvelles locales sur une tablette de données.

L'homme installé devant une table en bois, dans un fauteuil de vieux cuir, est probablement celui que vous cherchez. Il porte des robes gris anthracite et arbore un petit sourire sur son visage fin. Lorsque vous entrez dans la pièce, il tient à la main un paquet de grandes cartes couleur ivoire, qu'il replace dans un étui d'argent et range dans une de ses poches. *« Soyez les bienvenus ! Je suis le devin Aristarchus. Le voyage n'a pas été trop long ? »*, demande-t-il. Il se lève, fait le tour de la table et vous accueille en serrant la main de chacun avant de vous faire asseoir. De plus près, vous remarquez ses yeux, d'une curieuse couleur gris or, et sur sa joue l'électrotatouage d'assermentation de la Scholastica Psykana. Après vous avoir serré la main à tous, il ajuste une besace noire qui pend à son côté. Vous remarquez que ce sac est en soie d'emadar, une étoffe coûteuse ; son rabat est fermé par plusieurs symboles de pureté en plomb, et à chacun est suspendu un long ruban écarlate.

Une fois ces amabilités échangées, Aristarchus parlera sans détour de l'embuscade qu'ont subie les acolytes dans la ruelle s'il en est question ; il compatit, mais considère cette agression des Ashleen comme un événement caractéristique de la vie sur Iocanthus. Il fait un signe ; des serviteurs aux visages inexpressifs amènent des rafraîchissements et emportent les bagages que les personnages ont pu emmener avec eux. Quand tous ont pris leurs aises, il explique aux PJ la nature de la mission.

« Bien que je sois persuadé que le briefing de mission que vous avez reçu de notre très honoré maître décrit en détail la nature de ce qui nous amène ici, j'ai eu l'avantage de passer quelques semaines dans ce fâcheux… avant-poste, et je n'ai pas chômé, croyez-m'en. Voyez-vous, Iocanthus, aussi sordide soit-elle, est chère à mon cœur. Le vénéré saint Drusus en personne, dont j'ai l'honneur d'être un lointain descendant, a rallié ce monde à l'Imperium, balayant les sauvages et les guidant vers la lumière et la gloire de l'Empereur-Dieu. Comme vous le savez, la cathédrale de Lueur d'Espoir est sur le point d'être consacrée à la mémoire de ce grand héros. Il est hors de question de laisser souiller la mémoire du saint par l'hérésie ou de voir cette sainte entreprise mise en échec par quelque sorcière sortie de nulle part ou autre absurdité.

Mais parlons de Lueur d'Espoir… Les informations que j'ai pu glaner semblent suggérer que des phénomènes psychiques se produisent là-bas. Les rapports embrouillés que j'ai reçus jusqu'ici ne permettent pas de savoir s'il s'agit des conséquences de l'activité d'un psyker encore non détecté ou de quelque chose de bien plus sinistre, mais les indices laissent à penser que toutes ces bizarreries se sont produites à l'intérieur ou autour de la nouvelle cathédrale. Des statues qui saignent, des manifestations, des sons spectraux, des grattements dans les murs… » Il se tait et fixe distraitement l'espace pendant un instant avant de reprendre une tablette de données dans son sac et de la consulter un moment avant de poursuivre.

« Ah oui, Lueur d'Espoir se trouve au nord, dans les hauteurs de ces montagnes que vous avez sans doute aperçues à votre arrivée. Sur un monde plus civilisé, nous nous serions rendus directement à l'avant-poste par les airs, mais ce n'est pas possible ici. Nous devrons emprunter la route

ARISTARCHUS LE DEVIN

Grandement renommé pour sa lecture du Tarot de l'Empereur et pour la précision de ses interprétations, Aristarchus possède également une grande expérience des enquêtes concernant les manifestations psychiques, et sert fidèlement l'Inquisition depuis plusieurs décennies. C'est un homme profondément pieux, qui croit avec ferveur que l'Empereur et divers saints impériaux s'adressent directement à lui lorsqu'il utilise le Tarot. Fait assez peu coutumier chez un devin, Aristarchus est d'un caractère chaleureux, amical ; ses manières renvoient clairement à ses origines dans un milieu noble et cultivé. C'est également un psyker aux capacités plus que respectables, bien que ses dons soient de nature plus subtile et plus introspective que ceux de beaucoup de psykers employés par l'Inquisition. Malheureusement pour lui, sans même qu'il ne commence à le soupçonner, Aristarchus est actuellement mené en laisse comme un agneau sacrificiel. Influencé par les

Aristarchus le devin (suite)

murmures du démon, l'abbé Skae lui a envoyé un cadeau, sous la forme d'un très ancien exemplaire du Tarot de l'Empereur. Skae a affirmé qu'il tenait ces cartes d'un héritage familial, et qu'il les lui offrait pour remercier Aristarchus de son aide future, ainsi que pour flatter sa réputation de devin. Ce paquet de cartes a été subtilement corrompu ; son but est de perturber les pouvoirs d'Aristarchus, de lentement le plier à la volonté de Tsyiak et de préparer son esprit à accepter les mensonges du démon. Le profil complet d'Aristarchus se trouve avec ceux des autres PNJ à la fin de cette aventure.

des pèlerins. C'est ainsi qu'ils l'appellent, mais « la route boueuse pleine d'ornières » serait plus approprié. J'ai réussi à nous trouver un camion tout-terrain, et j'espère que l'un d'entre vous sait conduire, car je n'ai jamais été très doué au volant. Nous devrons tout d'abord traverser un petit désert de schiste, et ce n'est pas un voyage à prendre à la légère. Les autochtones affirment que cette étendue sauvage a été témoin de toutes les grandes batailles de la longue et sanglante histoire d'Iocanthus, et aujourd'hui encore, il s'agit d'un champ de bataille qu'affectionnent les clans. Nul n'en est absolument sûr, mais les rumeurs affirment que toutes sortes de choses affreuses y rôdent, même si les bandits et les maraudeurs constituent les menaces les plus probables. Mieux vaut nous préparer à toute éventualité. Avez-vous des questions ? »

Laissez la conversation se dérouler librement et permettez aux acolytes de poser toutes les questions qu'ils veulent. Aristarchus en connaît un rayon sur Iocanthus, y compris la politique locale, les personnages importants et le fait que l'économie de ce monde tourne autour de la récolte du pollen de feu follet. Par ailleurs, si les PJ ont des questions au sujet de leur inquisiteur, la raison pour laquelle ils ont été choisis pour cette mission, Port Souffrance ou d'autres détails, Aristarchus peu s'avérer aussi loquace ou laconique que vous le désirez. Au bout d'environ une heure, le devin suggère que les acolytes se mettent au travail, car :

« Nous devrions partir à l'aube. Plus nous attendons, plus le risque grandit. La consécration aura lieu dans cinq jours. »

Au fil de la conversation, il faut mettre l'accent sur son insistance à se hâter en évoquant les désastreuses conséquences que les personnages auraient à subir s'ils n'étaient pas présents au moment de la consécration. Leur mission (sans parler de leur devoir envers l'Empereur, la planète et le saint) est d'être là à l'heure. Les PJ logeront avec Aristarchus aux réfectoires cette nuit, à moins qu'ils n'insistent pour autre chose. Si on lui parle d'autre équipement, Aristarchus a obtenu assez de matériel de plein air, un vox personnel et une lampe pour chacun d'entre eux. Il mentionnera une zone de la ville appelée les Fosses où ils peuvent se rendre et acheter tout ce qu'ils désirent. S'ils insistent, il leur remettra 100 trônes qu'ils pourront se partager. Les Fosses sont le bon endroit pour contacter les négociants locaux et les marchands itinérants qui vendent de la ferraille, des armes, des munitions, de la nourriture et d'autres produits divers, mais en raison de la pénurie générale qui frappe ce monde, tout ce que le MJ considère comme « avancé » devra être très coûteux. C'est aussi un bon endroit pour obtenir des informations et se fourrer dans le pétrin : vous êtes donc libre d'ajouter toutes les rencontres que vous voulez. Après avoir parlé aux acolytes, Aristarchus se retirera pour la nuit.

Table 13-2 : Rumeurs des Fosses

Degrés de réussite	Information
0	*« Pour sûr qu'il y a eu des embrouilles avec les Ashleen, ces temps-ci. Quelques meurtres, quelques vols, rien de bien nouveau, quoi. »*
1	*« Y'a des ennuis dans les désolations et dans la région du nord, qu'on m'a dit, des clans sur le pied de guerre. Ils parlent tous « d'esprits malêfiques » et ils se peignent le visage… mais en tout cas, ils sont en train de s'entretuer pour une raison ou une autre. On est bien mieux ici, à l'ombre de l'aquila… »*
2	*« Lueur d'Espoir ? J'en ai entendu parler. On dit qu'il y a un prêtre qui bâtit une cathédrale là-bas, et qu'il a attiré une ou deux cents âmes perdues dans son troupeau, aussi. Ce qui m'étonne, c'est qu'aucun clan ne s'est encore pointé pour les massacrer jusqu'ici… »*
3 ou plus	*« Je connais un conducteur de bestiaux qui a emmené un troupeau à Lueur d'Espoir il y a quelques semaines, y disait qu'y reviendrait jamais ici. À cause du mauvais temps et des corbeaux de schiste, il a perdu une main, et il a vu personne dans le désert, pas un chat. Il y avait autre chose, mais il voulait pas en parler. Soit il avait la trouille, soit il pensait qu'on se ficherait de lui. Enfin, en tout cas, il a tout vendu et il est parti vers le sud pour rejoindre Seth. »*

Voyage dans les Schistes

Le lendemain de leur arrivée, au matin, les acolytes partent accompagnés d'Aristarchus. Au-delà de l'enceinte massive du port, ils sont confrontés à un monde aride et hostile.

TRAVERSER LES SCHISTES

Le paysage qui sépare Port Souffrance de Lueur d'Espoir est tout sauf agréable, et le voyage devrait durer environ deux jours, en ne faisant halte pour prendre un peu de repos que durant la nuit noire. Le voyage se fait dans la chaleur et la poussière, et la route n'est guère plus qu'un sentier de terre. Le véhicule est un camion à plateau à quatre roues, brinquebalant et conçu pour voyager à travers champs. Il n'a ni cabine ni toit, juste une bâche qu'on peut retirer pour s'en servir de tente. Il transporte assez de nourriture, d'eau douce et de

carburant pour quelques jours de plus que prévu, et il est équipé d'une rangée de projecteurs puissants.

Au fil du voyage, Aristarchus fait la conversation, testant discrètement les talents et la loyauté des PJ envers l'Imperium, l'inquisiteur et par-dessus tout l'Empereur-Dieu. Il répond courtoisement mais avec réserve aux questions des personnages, leur donnant les détails que vous désirez laisser filtrer au sujet d'Iocanthus et de Lueur d'Espoir. Quand ils sont au calme, il fixe de longues minutes durant le paquet de cartes splendides et si on l'interroge, il parlera aux acolytes du « *cadeau touchant et généreux* » de l'abbé. Cependant, il sera peu disposé à laisser les PJ observer de près son Tarot, et ne permettra pas que celui-ci soit séparé de sa personne. C'est le moment idéal pour décrire Aristarchus comme un allié et encourager le développement d'une amitié, ou au moins d'un sentiment de respect mutuel, entre lui et les personnages. Toutefois, Aristarchus sera de plus en plus épuisé par le voyage et ne dormira manifestement pas très bien.

Ce jour-là, le voyage dans le désert rocheux se passe sans histoires. Dans l'ensemble, cette région semble tout à fait « morte ». La seule faune dont la présence est évidente est constituée des « corbeaux de schiste », ainsi qu'Aristarchus les surnomme.

> *« Ce sont les charognards locaux, de viles créatures qui tiennent plus du reptile emplumé que de l'oiseau si on les observe de près. Et quel bec acéré! Les autochtones racontent toutes sortes de légendes désagréables à leur sujet. Guère surprenant, du reste. Ce ne sont pas que des charognards: ils attaquent les créatures blessées ou faibles, y compris les hommes. Sales volatiles, ils n'ont pas d'yeux, pas d'yeux du tout. »*

Une fois les corbeaux de schiste repérés, il semblera toujours y en avoir au moins un dans les parages, tournant vers eux sa tête aveugle et dépourvue de traits. La raison en deviendra évidente plus tard.

Les acolytes vont vivre deux rencontres dans les Schistes. La première se produira durant la nuit où ils feront halte, et la seconde le matin du deuxième jour, quand ils passeront progressivement des étendues désolées à la région accidentée du pied des montagnes.

ÉVÉNEMENT N° 1 (SCHISTES): HISTOIRE À MOURIR DEBOUT

Quand les personnages établissent le campement pour la nuit, Aristarchus fait un feu (même si les PJ n'y pensent pas) et leur suggère d'établir des tours de garde. Il fait remarquer que les nuits peuvent être mortellement froides et noires, et qu'ils devraient se préparer en conséquence. Quelque temps après la tombée de la nuit, faites effectuer aux acolytes de garde un **test de Vigilance Assez difficile (–10)**. Le premier qui réussit le test remarque ce qui ressemble à une silhouette humaine émergeant des ténèbres et s'approchant du camp à pas lents. Quand il est aperçu, le visiteur s'arrête net, juste à l'extérieur du rayon de la lueur du feu. La silhouette ne répond pas si on l'appelle, et si elle est attaquée ou touchée, elle s'effondre simplement à terre. Un bref examen révélera qu'il s'agit d'un Ashleen qui a manifestement subi une mort violente il y a un bon bout de temps: une longue entaille en diagonale court sur sa clavicule et lui déchire le cou. Le corps est cuit par le soleil et déjà en partie décomposé, dégageant une odeur pestilentielle, et ses yeux ont été arrachés à coups de bec.

Le PJ qui a détecté la silhouette et tous ceux qui la voient marcher doivent effectuer un **test de Peur Moyen (+0)**. Aristarchus n'est pas troublé et fait peu de cas de l'événement, affirmant que les acolytes devraient se reposer et éviter de laisser l'atmosphère de l'endroit leur monter à la tête. Si on insiste pour qu'il examine le corps, il affirmera d'un ton distrait qu'il ne sent aucune trace d'activité psychique.

ÉVÉNEMENT N° 2 (SCHISTES): MAUVAIS PRÉSAGES

À environ un jour et demi de Lueur d'Espoir, les acolytes commencent à escalader les contreforts des sombres montagnes. Tandis que les personnages poursuivent leur route, demandez-leur d'effectuer un **test de Vigilance Facile (+20)**. Ceux qui réussissent remarquent une forme sombre dressée au sommet d'un affleurement rocheux, à une centaine de mètres à l'écart de la piste. Avec le soleil dans le dos, la silhouette est plutôt indistincte et semble étinceler avant de disparaître.

Un **test de Psyniscience Très facile (+30)** permet aux personnages de percevoir que quelque chose d'extrêmement dérangeant s'est produit autrefois à proximité de l'affleurement, ce qui suggère une fragilité dans la trame de la réalité dans les environs. Si les PJ ont d'eux-mêmes l'idée d'utiliser cette compétence (si l'un d'entre eux en dispose), laissez-les faire. Sinon, Aristarchus leur dit qu'il détecte des perturbations psychiques et leur ordonne d'enquêter.

La voie qui mène à la formation rocheuse est périlleuse, car il n'existe aucun chemin évident et clair parmi les rochers déchiquetés et entassés. Les crevasses cachées sont légion et les éboulis branlants pourraient céder à tout moment, roulant sur la pente et emportant les acolytes avec eux. Atteindre l'endroit s'avère plutôt

L'AMBIANCE DES SCHISTES

Le désert des Schistes porte bien son nom: à perte de vue s'étend une plaine désolée de roche gris-brun, recouverte d'une fine couche de terre meuble et de broussailles épineuses. Par endroits, on voit d'anciens cratères d'explosion et des zones de terre noircie, si aride qu'il semble bien que plus rien ne pourra jamais vivre ici. Espacés de quelques kilomètres, on trouve les restes de petits villages en ruine ou de campements de clans, abandonnés. Certains sont très anciens, tandis que d'autres semblent avoir été détruits il y a peu, encore maculés de taches de sang séché couleur rouille. Ça et là, des squelettes sont étendus là où ils sont tombés et les fleurs de feu follet semblent curieusement pousser partout où reposent les morts, lovant leurs racines autour des os fracassés et ouvrant leurs pétales iridescents aux multiples couleurs. Et il y a le vent… Quand il souffle, il semble venir de plusieurs directions à la fois, provoquant des tourbillons de poussière étouffante et semblant toujours apporter une puanteur de charnier qui vous emplit les narines d'un épouvantable relent de sang et de fer, toujours de fer…

Ambiance de Lueur d'Espoir

Un vent cinglant souffle sur Lueur d'Espoir et l'air est empli du parfum crayeux de la poussière et de l'odeur de renfermé associée aux habitats humains. De nuit, le ciel est clair et la lumière des étoiles particulièrement vive. Des lueurs discrètes filtrent des portes à rideau des habitations et des feux qui brûlent dans de vieux bidons de prométhéum dispersés dans tout le campement. L'air frais de la nuit est mêlé d'une odeur de fumée et de cuisine. L'endroit ressemble à un camp de réfugiés, composé de dizaines de tentes dressées au hasard, d'appentis, de cabanes et de quelques bâtiments en blocs de silex qui vont de la petite habitation individuelle à celle pouvant abriter une famille entière. Toutes sont disposées en un cercle grossier autour d'une colline rocheuse nue sur laquelle on aperçoit même de nuit la silhouette d'un grand bâtiment en forme de dôme.
Le peuple de Lueur d'Espoir semble être un mélange des divers indigènes d'Iocanthus et de pèlerins et mendiants venus d'autres mondes. Beaucoup ont formé des familles comportant souvent de jeunes enfants. On voit partout des symboles de la religion impériale et tandis que les acolytes traversent la communauté, ils se retrouvent

difficile, et chaque personnage doit réussir un **test d'Escalade Assez facile (+10)** pour y parvenir sans perdre sa dignité et se retrouver cul par-dessus tête. Si un PJ tombe, il doit réussir un **test d'Agilité Facile (+20)** pour éviter de subir 1d5 points de dégâts (sans tenir compte de l'armure) dans une localisation déterminée aléatoirement. Quand on fouille la zone, il n'y a aucun signe de la silhouette, mais les acolytes parviennent rapidement à un pictogramme grossier dont les traits noircis sont brûlés à même un vaste rocher plat, et représentant un oiseau saisissant un crâne dans ses serres. Autour du pictogramme, la pierre est encore chaude au toucher.

Quand Aristarchus voit le symbole pour la première fois, il porte immédiatement ses mains à sa poitrine pour faire le signe de l'aquila impérial et murmure « *Trône* ». Un **test de Connaissances générales (Imperium)** ou de **Connaissances scholastiques (légendes) Difficile (–20)** indique que le dessin est un symbole archaïque associé à saint Drusus. Deux degrés de réussite ou plus révèlent que l'oiseau de proie représenté est peut-être un faucon, un rapace natif de la Sainte Terra, et que le crâne qu'il tient est une variante du crâne noirci et du symbole de soleil utilisé dans l'iconographie du 2e corps d'armée du général Drusus.

Aristarchus sait tout cela, mais ne le révèle pas aux acolytes. Toutefois, si n'importe lequel d'entre eux s'enquiert de sa vive réaction, il dit simplement que « *nous vivons en vérité un âge de miracles* » et pose inconsciemment la main sur le paquet de cartes dissimulé dans sa robe.

3E PARTIE : LA CATHÉDRALE NOIRE

ARRIVÉE À LUEUR D'ESPOIR

Au crépuscule du jour où ils ont trouvé l'étrange symbole, les personnages arrivent à Lueur d'Espoir. Lisez ou paraphrasez le texte qui suit :

> Tandis que la nuit commence à tomber, les contreforts montagneux se dressent de part et d'autre de la route et la voie serpente autour d'un terrain de plus en plus accidenté jusqu'à ce que vous finissiez par apercevoir des lumières au loin. Elles deviennent de plus en plus vives jusqu'à ce que vous distinguiez une sorte de village massé autour d'une large colline. Vous continuez jusqu'à ce que le chemin soit barré par un mur fait de pierres et de silex noirs grossièrement empilés. Des feux d'alerte brûlent au sommet du mur et vous voyez dépasser les canons de nombreux fusils qui se découpent dans la lumière des flammes. En vous approchant, vous voyez s'ouvrir dans le mur deux portes d'acier et de treillis métallique, et une haute silhouette s'avance, drapée dans une sombre cape, un fusil jeté sur l'épaule. L'homme tient à la main une hache qu'il lève bien haut. Il fait signe à votre véhicule de s'arrêter et vous invite à descendre. Aristarchus vous ordonne de vous exécuter et ajoute que vous devez éviter les mouvements brusques.
> Une fois que vous êtes à terre, l'homme s'approche et jette un regard perçant à chacun d'entre vous. Il semble vous observer un moment, puis s'incline d'un mouvement souple en vous disant : « *Bienvenue, serviteurs de l'Empereur, vous pouvez entrer librement.* »

C'est le bon moment pour donner aux acolytes un aperçu de la communauté (cf. encadré **Atmosphère de Lueur d'Espoir**). Tandis qu'ils conduisent leur camion le long de ce qui semble être la rue principale de Lueur d'Espoir, une voix puissante les hèle depuis le bord de la voie. Un homme robuste, souriant et vêtu d'une robe sombre de moine s'approche du véhicule avec une lampe à volet à la main. Il fixe un instant les armes du groupe avant de lever la tête pour sourire aux personnages et de cligner d'un œil bleu et clair :

> *« Bienvenue, pèlerins. Tant de foi et de préparatifs, voilà un spectacle admirable. Vous êtes ceux que l'abbé a fait venir, n'est-ce pas ? En vérité, on ne nous a pas oubliés. Je suis le frère Lamark, l'un des hommes d'Église de cette mission. Soyez les bienvenus à Lueur d'Espoir. L'abbé vous attendra au petit matin, dès que vous vous serez reposés. Malheureusement, il est actuellement occupé et s'excuse de ne pas avoir pu vous accueillir en personne. »*

Lamark insiste pour accueillir chaque acolyte d'une poignée de main ferme, et une fois qu'il leur a montré où garer leur camion, il leur demande : « *Des problèmes, sur le chemin ?* »

Aristarchus reste silencieux. Il semble distrait et on dirait qu'il ne peut détacher son regard de la silhouette d'un bâtiment situé sur une colline, au centre de la communauté : sans doute la cathédrale. Si les acolytes insistent pour connaître la raison pour laquelle l'abbé Skae n'est pas venu les rencontrer ou s'ils demandent à être conduits auprès de lui, Lamark leur répond d'un ton désormais moins affable : « *Le père Skae s'occupe actuellement d'une jeune fille malade et de sa famille. Il m'a demandé de recevoir votre groupe à sa place quand vous arriveriez, Monseigneur. Nous avons préparé des logements pour vous à la* Clota pleureuse, *notre maison d'hôtes qui fait plus ou moins office d'auberge. Pas exceptionnelle, mais c'est mieux qu'une tente.* »

Le frère Lamark emmène le groupe au bâtiment délabré à deux étages (cf. **Lieu important n° 2**) avant de leur dire : « *Je vais informer l'abbé de votre arrivée.* » Il hoche la tête et disparaît dans la mer de tentes. La *Clota pleureuse* s'avère spacieuse, quoique plutôt poussiéreuse et nue. Les personnages se retrouvent à deux par chambre au premier étage. Aristarchus dispose de sa propre chambre. Il gratifie les PJ d'un sourire blême :

> *« Nous y voilà. Je me sens fatigué. Je n'ai plus l'habitude des voyages. Si l'abbé Skate arrive avant l'aube, ayez l'obligeance de me l'envoyer. Certains d'entre vous veulent peut-être s'entretenir avec les autochtones, mmh ? Prenez garde si vous décidez de vous aventurer à l'extérieur pour jeter un œil. Souvenez-vous qu'Iocanthus n'a pas de lune. Il y a une nuit d'encre, là-dehors. »*

Il fait un signe de tête et disparaît dans sa chambre. Les acolytes sont maintenant libres d'agir comme bon leur semble pour le reste de la soirée, et on n'entend plus parler de l'abbé.

LIEUX IMPORTANTS DE LUEUR D'ESPOIR

La localité impériale est sise dans une haute vallée de montagne, protégée de part et d'autre par deux longs éperons rocheux. De grossières fortifications ont été ajoutées aux murs rocheux, formant une barrière mi-naturelle, mi-artificielle qui, si elle ne semble nullement aussi imposante que les défenses de Port Souffrance, semble néanmoins assez robuste.

Voici un bref aperçu des principaux lieux que les PJ sont susceptibles d'explorer durant leur séjour à Lueur d'Espoir.

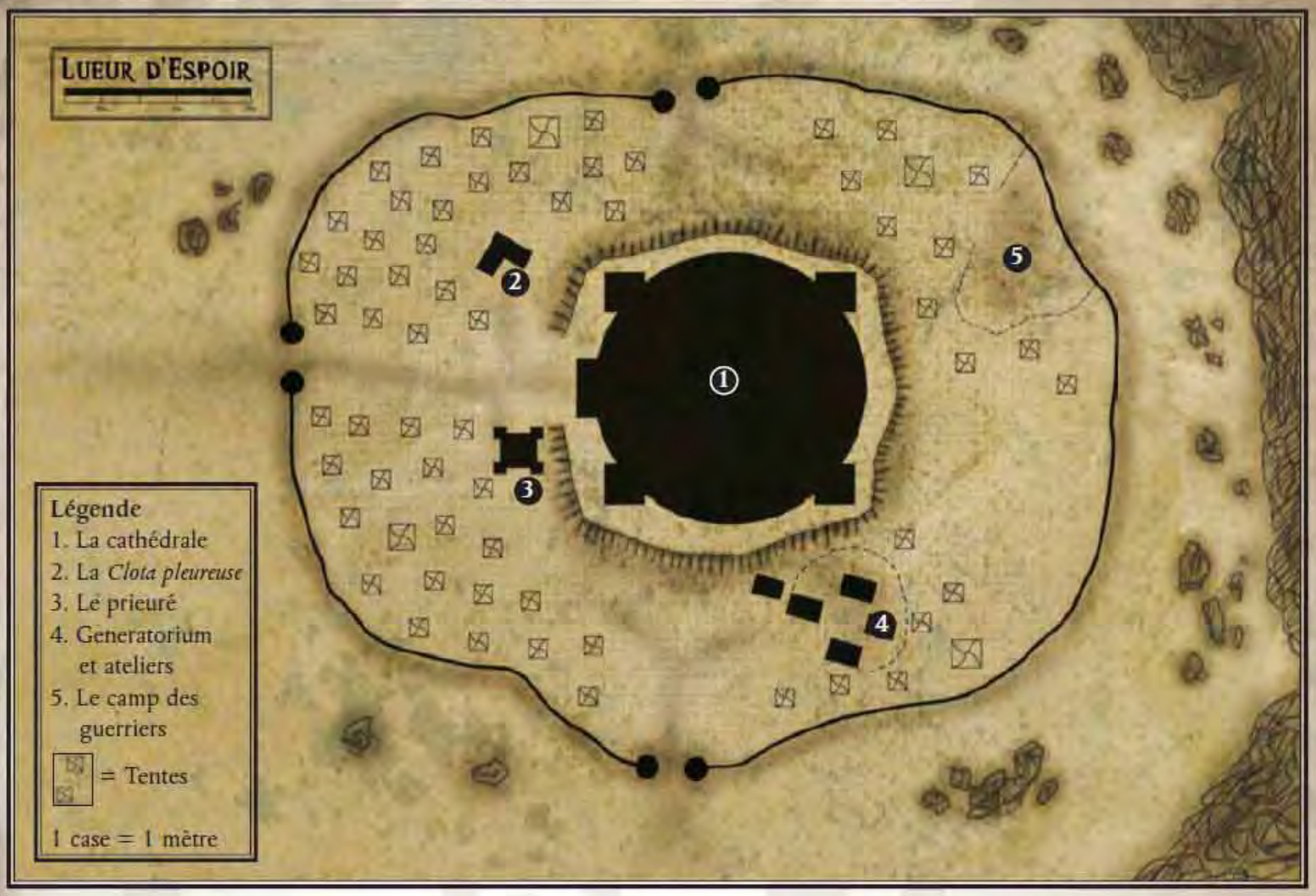
1. La cathédrale

La cathédrale qui n'est pas encore consacrée a été construite au prix de durs efforts à l'aide des matériaux locaux et de la main-d'œuvre gratuite de centaines d'individus, qui ont considéré cette tâche comme une offrande à l'Empereur-Dieu. Il s'agit d'un vaste

Ambiance de Lueur d'Espoir (suite)

observés depuis les ombres des tentes, et le bourdonnement de conversations étouffées les suit. Les adultes les plus braves s'avancent pour s'incliner et faire le signe de l'aquila devant eux, et certains demandent même d'un ton suppliant la bénédiction « *de l'Empereur en personne* » pendant que des enfants nerveux les fixent de leurs yeux ronds.

Les autochtones, bien qu'ils semblent à moitié morts de faim pour certains, semblent d'assez bonne humeur, beaucoup étant plutôt désœuvrés maintenant que la cathédrale est presque achevée. À cause du rude environnement, beaucoup sont armés et dotés de gourdins, de couteaux, de quelques rares fusils de chasse, de masses de maçon et de toutes sortes de lances improvisées, mais rien de mieux.



bâtiment à peu près circulaire composé de blocs de pierre polis et bien assujettis, et recouverts d'un revêtement de quartz noir. Elle se caractérise par un haut dôme central et quatre grands piliers dressés de façon équidistante autour de la base, chacun couronné par un grand aquila impérial. Le bâtiment se dresse au point culminant de Lueur d'Espoir. Il est également situé au sommet d'une élévation oblique : tous ceux qui s'en approchent doivent lever les yeux à proximité, ce qui renforce son aspect imposant pour tous les visiteurs en contrebas. À l'intérieur, l'austère côtoie l'ostentatoire, et l'endroit est conçu comme un lieu frais et sombre permettant de s'abriter du soleil brûlant d'Iocanthus. Le trait le plus frappant est ici l'immense fresque peinte sur la surface intérieure du dôme central et représentant saint Drusus en plein triomphe, brandissant une épée courte et tenant un aquila doré dans l'autre main, une silhouette sombre et mal définie écrasée à ses pieds, entouré de complexes motifs gravés de fleurs et d'oiseaux entrelacés.

2. La Clota pleureuse

La *Clota pleureuse* est ce qui passe pour une auberge et une maison d'hôtes à Lueur d'Espoir, faisant également office de dépôt pour marchand de ferraille et d'écurie. En réalité, c'est essentiellement un bar qui dispose à l'étage de quelques chambres à louer. Faite de vieux morceaux de bois, de blocs de silex et de fer corrodé, elle a une apparence miteuse et semble capable de s'effondrer sous un coup de vent. Suspendues à des ficelles tout le long du porche d'entrée, des douilles et des enveloppes d'obus en cuivre tintent sous la brise. En dépit de son apparence précaire, la *Clota pleureuse* est là depuis longtemps et s'est avérée remarquablement résistante.

L'intérieur est essentiellement composé d'une salle de bar, une douzaine de tables et six alcôves offrant largement de quoi s'asseoir. Durant la journée, on n'y trouve la plupart du temps qu'une poignée de clients, mais la nuit, l'endroit est plein à craquer et on ne peut s'y tenir que debout.

Les résidents permanents de la *Clota pleureuse* sont le propriétaire, un petit Ashleen agité de tics nommé Forst, et quelques-uns de ses camarades de clan, hommes et femmes, qui forment le personnel. Ils sont tous ravis de voir des « extérieurs », se montrent prêts à rendre service et ont un talent certain pour ne pas s'occuper des affaires des autres.

La *Clota pleureuse* sert la bière locale (la crachemousse), une eau sale et un ragoût amorphe, et détient également quelques bouteilles d'amasec d'origine douteuse derrière le bar.

3. Le prieuré

Ce bâtiment robuste en préfabriqué n'est pas loin de la voie qui mène à la cathédrale. Il ressemble beaucoup à un bunker impérial, sur lequel son architecture est effectivement basée. La décoration intérieure est rare, les murs étant ornés d'images et d'icônes du culte de l'Empereur-Dieu. Le rez-de-chaussée est composé d'une vaste salle commune et de quelques pièces attenantes qui servent de réserves, de lieu d'ablutions, et

de cuisine. À l'étage, on trouve les appartements privés de l'abbé, de frère Lamark et de frère Severus, ainsi que deux dortoirs abritant plusieurs autres moines de rang inférieur, prêtres et laïques.

4. Generatorium et ateliers

Ces unités monoblocs préfabriquées de plain-pied abritent la petite centrale d'énergie de Lueur d'Espoir et les ateliers où sont préparés les matériaux de construction de la cathédrale et entreposés les outils et l'équipement des travailleurs. Les véhicules de Lueur d'Espoir, rares et souvent réparés, sont garés dans la cour située derrière ce lieu.

5. Le camp des guerriers

Cette zone à l'écart est réservée aux membres de clan ashleen en visite, aux conducteurs de troupeaux de clota et autres groupes nomades qui peuvent passer par là, et comprend des tentes ouvertes, un corral et une source. Elle est assez isolée du camp principal pour que chacun se sente en sécurité tout en restant à l'intérieur de l'enceinte.

LE CALME AVANT LA TEMPÊTE

Le matin suivant l'arrivée du groupe, Aristarchus rassemble les acolytes dans sa chambre de la *Clota pleureuse* et discute tranquillement de la situation telle qu'il la voit jusqu'ici. Entamez une discussion avec les joueurs et interprétez le rôle d'Aristarchus : c'est une bonne occasion de laisser les joueurs récapituler les événements jusqu'ici et de formuler entre eux un plan d'action.

À cette étape, Aristarchus semble à bout de force. Si on évoque le sujet, il admet qu'il a du mal à dormir mais il s'en amuse simplement en affirmant qu'il « *a enduré bien pire que quelques nuits sans sommeil au service de l'Empereur* ». Une fois que la discussion est arrivée naturellement à son terme, Aristarchus leur demande de l'accompagner pour rencontrer l'abbé et leur dit qu'ils sont libres de poser toute question pertinente, tout en restant polis et en ouvrant l'œil.

AUDIENCE AVEC L'ABBÉ

À leur arrivée au prieuré, ils sont chaleureusement accueillis par frère Lamark. Avant de les escorter à l'intérieur, il leur annonce une bonne nouvelle : l'enfant auprès de laquelle veillait l'abbé vivra, car elle a ouvert les yeux ce matin. Leur rencontre avec l'abbé aura lieu dans la salle d'audience du prieuré, une vaste pièce carrée pourvue d'un lutrin dans un coin et meublée de nombreux bancs de facture grossière. Les murs de la salle sont ornés de scènes de la vie de saint Drusus peintes à la main. L'abbé Skae et le frère Severus les attendent là :

« Bonjour à vous. Je suis le père Orland Skae. J'ai l'honneur d'être l'abbé missionnaire de Lueur d'Espoir. C'est le bon frère Lamark qui vous a accueillis hier à ma place, et ce gaillard à l'air redoutable que vous avez sans doute aperçu au portail est le frère Severus, notre médiateur. Toutes mes excuses pour ne pas vous avoir accueillis en personne, mais mes devoirs m'en ont empêché. Merci d'être venus à nous, car nous avions grand besoin d'aide. Quand j'ai exprimé ma requête, je n'espérais pas une réponse aussi prompte.

Laissez-moi vous parler de nous et de cet endroit, afin de replacer les choses dans leur contexte. Je sais ce que vous devez penser : comment ce vieillard fatigué par les ans a-t-il pu persuader l'Ecclésiarchie de bâtir une cathédrale si splendide sur ce vieux rocher oublié ? En réalité, ce n'était pas si difficile. Jadis, dans une autre vie, j'étais membre d'une noble famille et je ne manquais pas de contacts. J'ai laissé savoir à ma famille que la mémoire d'un vieil homme était bien plus susceptible de jouer des tours quand il n'avait aucun passe-temps. Il faut y ajouter ce merveilleux atout qu'est "une vie passée à servir", et le fait que j'ai passé bien des heures à travailler avec les autochtones. C'est ainsi qu'est né cet endroit. Comme le dit le dicton, "Aide-toi et le Trône t'aidera". Grâce au labeur acharné et à la foi des braves gens de notre congrégation, nous avons suscité un véritable miracle au sein de ces étendues désolées, et je n'ai pas l'intention de le laisser mettre en péril.

Récemment, nous avons été harcelés par les signes et les présages, des visions et des spectres qui pourraient bien indiquer que quelque ignoble maléfice s'est infiltré dans ma congrégation. Il y a eu des disparitions, des morts et d'autres présages sinistres. Je suis un prêtre de la foi impériale et j'ai vu beaucoup de choses durant ma vie : je ne prends pas ce genre de signes à la légère, et j'ai donc appelé à l'aide celui que vous servez. Je vous demande, ou plutôt je vous implore d'aller au fond des choses. S'il n'y a rien, tant mieux, mais s'il s'agissait bien d'une… menace morale… Trouvez-la, détruisez-la, purgez-la ! Demain, lors de la fête de saint Drusus, nous consacrerons notre cathédrale pour sa plus grande gloire. Rien ne doit nous en empêcher. Vous avez tout notre soutien. J'imagine que vous devez avoir des questions ? »

L'abbé est ensuite ouvert aux questions. Vous pouvez soit interpréter la discussion qui s'ensuit, soit effectuer des tests, soit un peu des deux. Ni Lamark ni Severus ne diront quoi que ce soit à moins qu'on ne leur demande directement, et ils resteront en retrait. Pour plus d'informations sur ces personnages, reportez-vous à leur description détaillée, **pages 390 et 391**.

Les phénomènes que confirmeront les prêtres comprennent des maladies et des morts inexpliquées parmi le maigre bétail de la communauté, plusieurs

disparitions, d'étranges lumières dans les collines autour du campement, des bruits bizarres comme des coups de marteau, des rires déments et des battements d'ailes. De plus, dans les hauteurs autour de la communauté, on a trouvé plusieurs cadavres, peut-être des bandits à en juger par leur équipement éparpillé. Tous étaient morts depuis peu et leurs os avaient été presque entièrement nettoyés. Cependant, ce dernier phénomène pourrait avoir toutes sortes d'explications sur Iocanthus.

Skae cherchera à détourner l'attention de la cathédrale en elle-même. Il faudra réussir un **test de Psychologie Difficile (–20)** pour le remarquer. Si on insiste, il mentionnera le fait que la colline sur laquelle Lueur d'Espoir est bâti était considérée comme un lieu maudit par les Ashleen avant leur arrivée, mais il ne le dira pas spontanément.

Quelle que soit la tournure que prend la conversation, l'abbé Skae reste d'une politesse à toute épreuve, mais si les acolytes vont trop loin, l'amabilité disparaît de son regard et de son discours. Une fois la discussion terminée, il souhaite la bénédiction de l'Empereur aux personnages, leur offrant les services de frère Lamark en tant que guide pour la journée et leur disant qu'il a beaucoup de préparatifs à faire pour les cérémonies du lendemain, et qu'il est impatient de les y voir.

Peu après la réunion, Aristarchus semble à nouveau de plus en plus distrait, parlant tout seul à voix basse. Il ordonnera aux PJ de conduite l'enquête en son absence et se retirera dans sa chambre à la *Clota*. Si les acolytes reviennent plus tard le chercher, on leur dira qu'il est parti pour une « audience privée avec l'abbé » et que tous deux ne doivent pas être dérangés.

ENQUÊTE À LUEUR D'ESPOIR

Les PJ peuvent explorer Lueur d'Espoir à leur rythme pendant la journée et la soirée, cherchant des pistes et des indices comme ils le désirent avec Lamark pour guide. Gardez à l'esprit le fait que le compte à rebours a commencé jusqu'à la cérémonie de consécration, où les plans du démon prendront une autre dimension.

Les habitants de Lueur d'Espoir

La congrégation est formée d'une foule bigarrée : des Ashleen fatigués des combats incessants, des réfugiés fuyant les guerres permanentes ou la vie sordide de Port Souffrance, et un petit nombre de robustes pèlerins venus de l'espace et attirés ici par la sainte mission de Skae. La foi et le Credo impérial leur ont donné des forces et l'abbé Skae leur a donné un but. Privés de ces facteurs d'unité, ils sombreraient dans le désespoir et s'éparpilleraient, transformés en simples agneaux sacrificiels, et c'est exactement ce que veut le démon Tsyiak.

Rumeurs, histoires et mensonges de Lueur d'Espoir

La plupart des ouailles parlent un mélange de divers dialectes bas gothiques, mais ils sont assez faciles à comprendre. La présence des acolytes en ville a été annoncée à l'avance par le clergé et les habitants sont bien disposés envers les « serviteurs de l'Empereur », à moins que ceux-ci ne se montrent particulièrement hostiles ou violents. Pour questionner les habitants, il suffit d'un **test d'Enquête** ou de **Charisme Assez facile (+10)**. Plus les personnages obtiennent de degrés de réussite, plus on leur en dit, comme indiqué sur la **Table 13–3 : entretien avec la congrégation**, dont vous pouvez utiliser les résultats tels qu'ils sont écrits ou en brodant à votre manière. La seule vraie difficulté que les PJ rencontreront consiste à trier les informations utiles des racontars et autres fausses pistes.

HORREUR DANS LES HAUTEURS

Si les personnages veulent se rendre dans les collines où les lumières ont été aperçues, ou encore à l'endroit où les cadavres des bandits ont été découverts, libre à eux. Lamark les emmènera, ne s'arrêtant que pour prendre un robuste bâton de marche, un fusil laser à l'apparence vétuste et des gourdes d'eau pour chacun d'entre eux. Le voyage prend plusieurs heures de marche à bonne allure, et vous pouvez leur imposer des **tests d'Endurance** ou **d'Escalade Assez difficiles (–10)** pour voir comment ils s'en tirent. À chaque étape du voyage, les corbeaux de schiste omniprésents et aveugles les surveillent.

Haut dans les collines et loin de tout espoir de soutien, ils seront pris en embuscade par un prédateur connu sous le nom d'hexalide, qui a été corrompu par Tsyiak. Alors que les corbeaux de schiste s'égayent et se mettent à voler frénétiquement au-dessus de leurs têtes, un vent se lève soudain pour leur apporter une odeur douceâtre et désagréable. L'hexalide les a pris en chasse et ils doivent effectuer un test opposé entre la plus haute **compétence Vigilance** du groupe et la **compétence Déplacement silencieux** de la créature. Si l'hexalide l'emporte, les acolytes sont **surpris**, et il surgit en bondissant des rochers pour charger l'un d'eux. L'hexalide attaque un PJ au hasard (mais pas Lamark, car le Père Corbeau ne désire blesser ou tuer que les personnages). La créature combat jusqu'à la mort, et une fois vaincue, elle s'avérera couverte de vieilles blessures suppurantes, à demi décomposée et les yeux arrachés, probablement par le bec des corbeaux.

Vous trouverez le profil de l'hexalide à la **page 391**.

TABLE 13-3 : ENTRETIEN AVEC LA CONGRÉGATION

Degrés de réussite	Informations et rumeurs apprises
0	*« La cathédrale sera consacrée demain, lors de la fête du saint* (le deuxième jour passé par les acolytes à Lueur d'Espoir). *C'est l'aboutissement de toutes nos années de labeur. »* **OU** *« L'abbé Skae est un grand et saint homme. Les pillards d'un seigneur de la guerre m'ont tout pris et il m'a sauvé d'une vie de charognard… Avant son arrivée, je n'avais aucun but, et je serais sans doute mort sans la lumière de l'Empereur. »* **OU** *« J'ai entendu dire que la vieille mère Vossa a vu la pierre de l'autel saigner, comme je vous vois ! Mais elle a toujours été à demi folle, celle-là, vu que les esclavagistes lui ont pris toute sa famille quand elle était jeune. On l'a pas vue depuis des jours, elle est sans doute à fouiner ici ou là… »*
1	*« On a vu des lumières étranges dansant dans les montagnes, et le vent s'est mis à souffler depuis les collines. J'ai vu les lueurs de mes yeux l'autre nuit. De loin, mais je les ai bel et bien vues. Il y a des abrutis qui voient là le signe de la faveur de l'Empereur. Mais ceux qui ont du sang ashleen parlent des anciens démons des lieux perdus, qui seraient en colère parce qu'on est venus sur leurs terres. »* **OU** *« Les corbeaux de schiste sont devenus de pire en pire ces temps-ci. Ils vous fichent la chair de poule, ceux-là, à vous regarder avec leur tête sans yeux. Y avait rien de tout ça à Scintilla, là où je suis né ! »*
2	*« J'ai entendu dire que cette Esha Raine vient à la cérémonie. C'est une des "veuves des Ashleen", une sage et une guérisseuse. Elle croit que la cathédrale aidera les Ashleen à rejoindre la "vraie" société impériale et à tous nous améliorer. On dit que c'est pour ça qu'elle a accepté d'aider Skae et découragé tous les clans des environs de s'en prendre à nous. Beaucoup de clans guerriers l'écoutent, et même quelques renégats. »* **OU** *« J'ai pas confiance en cette espèce de chef de guerre, Kos'ke. Lui et ses chevaucheurs de chiens de poussière, ils font semblant d'être nos amis, mais il a du sang sur les mains, jusqu'aux coudes même, comme n'importe quel petit chef de guerre. »*
3	*« On dit que le fanatique meurtrier, la Voix de Seth[†] était autrefois un serviteur de l'Empereur au côté de l'abbé Skae, mais qu'il s'est détourné de lui depuis que le missionnaire a annoncé la construction de la cathédrale. Il affirme que l'endroit est maudit. Que l'Empereur nous aide si son armée s'en prend à nous ! »* **OU** *« Vous voulez entendre un truc bizarre ? Eh bien, je connaissais le vieux Lars depuis plus d'un an, et c'était un brave homme. Il aurait jamais coupé sa femme en morceaux si quelque chose d'impur s'était pas emparé de lui. Je l'ai vu quand frère Severus l'a emmené, il était comme un somnambule, en train de grommeler… Comment il disait, déjà ? "Ce n'était pas elle", oui, c'est ce qu'il répétait encore et encore : "Ce n'était pas elle." »*
4 ou plus	(D'un Ashleen) *« Quand j'étais jeune, je vivais dans une ferme, pas loin d'ici. Les vieilles veuves nous disaient bien de ne jamais nous approcher de cet endroit, et que bien avant la venue du saint, l'endroit était sous la coupe d'hommes mauvais, qui adoraient de vieux et terribles dieux, et que les collines ruisselaient du sang de leurs victimes. Mais maintenant, l'Empereur est venu et nous sommes sauvés. Pourtant, j'ai entendu ce qu'on raconte sur les lumières dans les collines et je vois les corbeaux de schiste trois fois maudits qui viennent ici en masse, et je me souviens des paroles des vieilles veuves autour des feux de camp, et je tremble dans les ténèbres. »* **OU** (D'un pèlerin) *« L'abbé Skae est un saint homme. En vérité, il ne ménage pas sa peine au service de l'Empereur-Dieu. Une fois, j'avais laissé mes outils près des travaux et j'étais allé les récupérer quand il faisait noir. J'étais terrifié jusqu'à ce que j'entende la voix de l'abbé Skae, en vérité je vous le dis. Du moins je crois que c'était sa voix. Elle était rassurante, et tous mes soucis et mes craintes ont été balayés. En vérité, il devait être en train de prier à voix haute. Ce qui est étrange, c'est que je ne me souviens pas ce qu'il disait. Mais je l'ai vu partir seul ensuite, alors ce devait bien être lui… n'est-ce pas ? »*

D'autres questions au sujet d'Esha Raine suscitent toutes sortes de réponses. Tous ceux qui ont du sang ashleen la présentent comme une sorte de sainte *« une sainte femme, assurément, et une grande guérisseuse »* tandis que d'autres expriment un respect prudent, et quelques-uns affirment à voix basse qu'il s'agit d'une sorcière et se demandent pourquoi Skae la « fréquente ».

[†] *Pour plus d'information sur la Voix de Seth et les seigneurs de guerre, reportez-vous à la section Iocanthus du* ***Chapitre XI : Le secteur Calixis***

PRINCIPAUX PERSONNAGES RENCONTRÉS À LUEUR D'ESPOIR

En plus des autochtones, un certain nombre de personnages clés de la localité jouent un rôle important dans le déroulement des événements. La section suivante décrit brièvement leurs motivations et leur histoire.

Abbé missionnaire, père Orland Skae

Il y a six décennies, en tant que jeune missionnaire, Orland Skae quitta le confort relatif de son poste dans les églises de Scintilla. Suivant ce qu'il pensait être sa vocation, prêcher la parole de l'Empereur, il se rendit sur Iocanthus. Durant bien des années, il opéra sans guère de soutien, et sa croisade destinée à ramener les seigneurs de guerre et les clans d'Iocanthus qui rivalisaient entre eux dans le giron impérial et à leur faire abandonner tout à fait les « anciens rites » fut une lutte difficile et parfois sanglante. Ses progrès, lents mais authentiques, lui ont attiré d'autres promotions et le soutien de ses supérieurs lointains, qui ont fini par être assez impressionnés pour recueillir plus de ressources de l'Ecclésiarchie. Celles-ci ont à leur tour permis d'ériger la première cathédrale d'Iocanthus. Si Skae réussit, il sera nommé évêque par ses maîtres, le premier sur Iocanthus.

Toutefois, la fierté et l'ambition ont causé la perte de Skae. En cherchant un site pour sa cathédrale, il fut attiré vers une antique vallée. La légende affirmait qu'il s'agissait d'une ancienne forteresse des dieux de jadis qu'il était déterminé à faire disparaître. Malheureusement, l'un de ces « dieux de jadis » le découvrit, sous la forme de l'entité baptisée Tsyiak, le danseur sur le seuil. Depuis lors, le démon n'a cessé de murmurer à l'esprit de Skae, d'attiser les flammes de son désir de grandeur, d'éroder sa santé mentale et de le corrompre peu à peu, pervertissant les plans qu'avait l'abbé pour sa cathédrale afin d'accomplir en secret ses propres desseins. Bien que l'abbé soit en public celui qui tient les rênes de l'opération, le démon a usé jusqu'à la corde son esprit, et il lui apparaît désormais dans des visions sous l'apparence du saint, le convainquant qu'aucun sacrifice, aucune tromperie n'est un prix trop élevé pour réaliser le miracle du retour de saint Drusus.

Skae se présente sous les traits d'un vieux missionnaire robuste et direct, qui a l'habitude d'être obéi. Il choisit soigneusement ses mots avant de parler, mais de temps à autre, quand il devient agité, cette façade de calme raisonnable s'effrite et laisse apercevoir la ferveur d'un vrai fanatique. Il marche en s'aidant généralement d'un bâton et porte une robe unie en tissu gris, ainsi qu'une étole blanche pour signifier son rang et un aquila d'argent au cou.

Frère Lamark

Lamark est un ancien sous-officier de la Garde impériale qui a « entendu l'appel » et a rejoint les rangs de l'église dès qu'il a été démobilisé. Originaire de la capitale du secteur, Scintilla, c'est un homme jovial à la cinquantaine bien tassée, habitué à mener les choses à bien et à veiller sur ceux qu'on lui confie, qu'il s'agisse d'une escouade de bleus, comme au bon vieux temps, ou des pèlerins de Lueur d'Espoir. Lamark fut affecté à la mission de Skae par l'Ecclésiarchie et il y croit dur comme fer. Comme les autres, il ignore la corruption croissante de l'abbé. S'il se soucie énormément du peuple d'Iocanthus et de l'abbé, c'est toujours un loyal soldat de l'Empereur au fond de son cœur, et à mesure que les événements d'« Illumination » surviennent, il ne sera pas dupe des mensonges du démon.

Frère Lamark est du genre volubile et bruyant. Il sourit souvent et rit beaucoup. Même s'il est prêtre, Lamark apprécie toujours les plaisirs matériels de temps en temps, et il fera volontiers rouler sous la table les acolytes qui veulent se joindre à une beuverie, échangeant des histoires de soldat si l'occasion se présente.

Si on le questionne au sujet des étranges événements, il répondra qu'il n'a rien vu de ses propres yeux, et dira aux personnages que nombre de ses ouailles sont des gens superstitieux qui ont beaucoup souffert, ce qui risque d'affecter leur jugement. Cela dit, seul un fou ignorerait la possibilité que de telles choses adviennent, et les ruses de l'Ennemi sont nombreuses...

Frère Severus

Ce moine taciturne était autrefois un tireur d'élite de la tristement célèbre Faucheuse, une unité recrutée au sein des régiments de la Garde Impériale du monde mortel de Mortressa, et ses tatouages tribaux sont là pour le prouver. Il sert essentiellement de médiateur (c'est-à-dire d'agent de l'ordre religieux) à Lueur d'Espoir et il est chargé de veiller aux défenses de la communauté. En pratique, c'est également le garde du corps de l'abbé Skae, bien que le vieux missionnaire nie avoir besoin d'une telle protection dans la mesure où l'Empereur en personne veille sur lui.

Severus porte habituellement un gilet pare-balles par-dessus sa robe, et sa ceinture est munie d'un pistolet laser et d'une hache monomoléculaire. Quand il s'attend à des ennuis, il est également équipé soit d'un fusil à pompe, soit d'un fusil laser long, qu'il garde tous les deux dans sa chambre au prieuré.

Severus ne sait pas grand-chose au sujet des étranges phénomènes de Lueur d'Espoir, et à la demande de l'abbé, il n'a pas enquêté sur les événements. Skae a en effet insisté pour que ce soit des experts qui prennent les choses en main.

Severus parle très peu. Maussade et peu sociable, il préfère obéir à des ordres et suivre un plan établi, et il fait rarement quoi que ce soit de sa propre initiative.

Esha Raine, la Chantemort

Esha Raine est une Chantemort, un titre qui signifie littéralement chez les Ashleen « *Celle qui chante pour ceux qui ont été tués* » C'est aussi une des anciennes très respectée des clans, une gardienne de l'histoire orale des Ashleen et une guérisseuse de grand talent. Son titre est inhabituel et lui confère une certaine mesure de respect et de protection, même sur la cruelle Iocanthus. Certains pourraient affirmer que ses remèdes végétaux, ses rites chantés et ses présages sont l'œuvre d'une sorcière, mais pour les Ashleen, il s'agit simplement de perpétuer une ancienne tradition.

Raine elle-même éprouve une foi sincère envers l'Empereur, bien que comme nombre de ceux de son peuple, elle ne Le considère pas comme un être omnipotent, mais plutôt comme un puissant esprit ancestral, une lumière qui guide l'humanité. Elle espère qu'en encourageant son peuple à suivre l'Empereur-Dieu, l'Imperium finira par intervenir et par aider les Ashleen contre certains des seigneurs de guerre les plus « hérétiques » d'Iocanthus pour apporter un semblant de paix. Dans ce but, elle est devenue l'alliée provisoire de l'abbé Skae, participant à son plan grandiose, même si elle trouve le site qu'il a choisi très dérangeant. Elle a de vagues connaissances populaires au sujet du démon, un être qu'elle connaît par les mythes sous le nom du Père Corbeau, et cela risque de signer son arrêt de mort.

Raine est drapée des pieds à la tête d'un voile de veuve en gaze noire parcouru ça et là de quelques éclairs pourpres, et son apparence est frappante. Elle a une petite ferme dans une gorge reliée à un important col de montagne à quelques heures de là, et si ses visites à Lueur d'Espoir ne sont pas fréquentes, elle y est cependant très respectée.

Raine arrive à l'aube du deuxième jour du séjour des acolytes à Lueur d'Espoir, pour participer à la cérémonie de consécration de la cathédrale, escortée par le chef de guerre Kos'ke et ses cavaliers.

Le chef de guerre Kos'ke

Kos'ke est un lointain parent du grand seigneur de guerre Skull. C'est le chef d'un clan des montagnes très éparpillé, qui domine largement la vaste région où est située Lueur d'Espoir. Ayant gagné son statut grâce à un mélange de volonté, d'ambition sans complexe et de massacre pur et simple, Kos'ke n'est pas le genre d'homme avec qui l'on peut plaisanter, et ce n'est pas non plus un sauvage ignorant malgré son apparence. Pour lui, se positionner en tant que « protecteur de Lueur d'Espoir » est une façon d'accroître sa puissance, et il comprend qu'avoir l'Ecclésiarchie comme « amie » ne peut être qu'un avantage pour lui et son clan.

Il respecte la force, l'intelligence, et presque rien d'autre. Toute insulte envers lui ou Raine déclenche immédiatement des actes de violence de sa part et de celle de ses suivants à l'encontre du coupable. Kos'ke honore les croyances de son peuple et considère les « saintes femmes » comme Raine (et dans une moindre mesure, les saints hommes comme l'abbé Skae) comme des individus sacro-saints : les tuer attirerait le mauvais sort. Mais comme ceux de son peuple, il voit le site de la « vallée du corbeau », ainsi que son clan l'appelle, comme un choix peu judicieux pour le site de la cathédrale, bien qu'il ne sache rien de cet endroit en dehors du fait qu'on l'évite par tradition.

Kos'ke et sa suite arrivent à l'aube, au deuxième jour du séjour des acolytes à Lueur d'Espoir, escortant Raine à la cérémonie de consécration de la cathédrale.

GÉRER UN COMBAT À GRANDE ÉCHELLE

Faire subir à toute la ville une attaque mettant en scène des dizaines de combattants peut sembler une perspective terrifiante et ingérable pour le MJ, en particulier si c'est sa première partie. Toutefois, n'ayez crainte ! Pas besoin de gérer chaque rencontre, chaque échange de coups de feu ou de coups de hache. Concentrez-vous simplement sur ce qui arrive directement aux personnages, et gérez les événements à plus grande échelle en les représentant simplement comme des éléments annexes de l'histoire en cours. Les acolytes n'ont à se soucier que des adversaires qu'ils affrontent directement. Cela dit, vous pouvez tout à fait décider que le succès ou l'échec des PJ influence l'issue du combat, comme nous l'avons fait ici.

4E PARTIE : LA FOI TRAHIE

UNE AUBE ROUGE

Les Ashleen se lèvent avant l'aube, et Lueur d'Espoir sera sans doute déjà pleine de vie au moment où les acolytes sortiront du lit. L'aube semble s'être figée comme un voile lourd et rouge, tandis que les corbeaux de schiste tournoient silencieusement dans les cieux.

Tout personnage doté de **Psyniscience** peut effectuer un **test de Vigilance Facile (+20)**. En cas de succès, il aura un sombre pressentiment et sentira le Warp s'approcher.

Les PJ se rassemblent autour d'un déjeuner de viande de clota frite et de bouillon, mais Aristarchus ne les rejoint pas. Au moment où ils terminent leur repas, des hululements résonnent dans tout le camp, mais on ne dirait pas une alarme. N'importe quel autochtone peut leur dire que le chef de guerre ashleen Kos'ke et sa troupe sont arrivés pour la consécration. Un **test d'Enquête Assez facile (+10)** révélera qu'il est considéré comme un allié de Lueur d'Espoir et qu'il a protégé ses habitants des pillards et des bandits par le passé.

Si l'un des acolytes sort pour assister à cette entrée en scène, des habitants de Lueur d'Espoir se massent déjà en petits groupes au bord de la route pour regarder. Kos'ke et six de ses guerriers entrent en ville, chevauchant d'énormes chiens de poussière. Ces bêtes sont des bipèdes maigres, à la longue queue et trois fois plus grands qu'un homme. Ils grondent et jappent en marchant à grandes enjambées. Kos'ke et tous ses hommes sont des guerriers aux muscles puissants, vêtus de longs manteaux poussiéreux, de mantes à capuchon et de morceaux d'armure dépareillés et ornés de babioles. De toute évidence, ils sont aussi bien armés de sabres, de cartouchières et de canons arrimés sur leur selle, et certains portent également des lances aux lourdes lames ou ornées de plumes et de fétiches. Celui que les PJ identifient comme étant Kos'ke est une énorme brute barbue dont les ceintures de cuir entrecroisées supportent de multiples armes à feu. Il fait des signes de la main en s'avançant sur sa monture, prononçant de temps à autre des salutations dans une langue que seul un sage particulièrement érudit pourrait comprendre. Tandis que la suite s'approche, les personnages remarquent qu'au centre des cavaliers se trouve une silhouette tout à fait différente, une femme voilée, drapée de lambeaux de tissu noir et gris parcourus ça et là de rubans pourpres. Un murmure traverse la foule à leur passage, et l'on entend des phrases comme « Très sainte Esha Raine » et « Chantemort ». Beaucoup de gens s'inclinent ou baissent la tête en signe de respect quand la femme passe.

Kos'ke et ses hommes se dirigent vers une zone du village que les autochtones appellent le camp des guerriers, tandis que la femme voilée fait route vers le prieuré.

L'APPEL À LA PRIÈRE

Aristarchus descend de sa chambre environ vingt minutes après l'arrivée de la troupe de Kos'ke. Les yeux du devin sont marqués de gros cernes noirs et il semble plus hagard que jamais. Malgré tout, il semble enthousiaste et relativement impatient, et il élude toute question au sujet de sa santé. Il donne aux acolytes les instructions suivantes pour la journée :

> *« L'Empereur nous protège, mais Ses cartes sont des maîtres sans concession. Prenez garde aujourd'hui : le Grand Prêtre était dans l'ascendant, ce que j'interpréterais en temps normal comme un bon présage pour l'occasion d'aujourd'hui, mais l'Enfant Perdu et le Chacal étaient eux aussi présents. Cérémonie sacrée ou pas, restez sur vos gardes. L'abbé missionnaire Skae nous a invités aux rites de plain-chant matinaux qui débutent les cérémonies d'aujourd'hui dans une heure. Malheureusement, je ne me sens pas assez bien pour y participer. J'aimerais prendre un peu plus de repos, mais je crois qu'il est sage que vous y participiez en signe de sincérité de notre part. Assurez le bon abbé que je serai présent au grand service de consécration, au crépuscule. »*

Les personnages ont environ une heure pour se préparer et peut-être mener une enquête de dernière minute ou chercher Kos'ke. Si des PJ se rendent à la cathédrale, ils la verront briller, imposante et noire, au soleil matinal. Nombre des habitants de Lueur d'Espoir, portant de toute évidence leurs plus beaux atours pour l'occasion, entrent en file par les grandes portes ouvertes, et le son de l'orgue commence à filtrer et emplir l'air matinal.

Quand ils s'approchent, l'abbé Skae et deux autres prêtres mineurs sortent pour les accueillir, vêtus de chasubles blanches par-dessus leurs robes. L'abbé demande ce qu'il en est d'Aristarchus et acquiesce avec sagesse une fois son absence expliquée. Il les guide ensuite à une place d'honneur sur les bancs du premier rang, à la droite de l'autel, souriant fièrement devant les réactions des acolytes quand ils entrent dans la nef du bâtiment et ont probablement leur premier aperçu de l'intérieur (cf. **Lieu important n° 1**).

Au bout d'un moment, l'abbé s'en va et revient en guidant la femme voilée escortée par Kos'ke, toujours lourdement armé, et ses hommes, jusqu'à une place située à l'opposé des personnages. Les guerriers ont l'air très mal à l'aise. Au dernier moment, Aristarchus entre et se glisse rapidement pour se tenir debout près des PJ. Le son de l'orgue enfle de plus en plus, des voix s'élèvent pour louer l'Empereur-Dieu et la cérémonie commence.

L'ENVIRONNEMENT DU COMBAT

Vous pouvez incorporer au combat certains des facteurs suivants.

Nuages de fumée : l'épaisse fumée émise par les tentes en feu et les bombes rend le combat à distance difficile, et les combattants qui tirent à travers ce voile épais subissent un **malus de –20** aux

À l'apogée de la cérémonie de plain-chant, l'abbé Skae, incarnant le serviteur impérieux de l'Empereur-Dieu dans toute sa splendeur, se dirige vers l'autel flanqué des frères Lamark et Severus qui brandissent des braseros. La musique s'interrompt et l'abbé entame son sermon.

« En ce jour béni, mes frères et mes sœurs, l'Empereur-Dieu de l'Humanité dirige son regard vers ce monde si éloigné de Son Trône Doré. En ce jour, il reconnaît l'intensité de notre foi et bénit nos entreprises. Je sais que vous avez longtemps lutté dans les ténèbres, n'espérant plus voir l'aube se lever. Mais voyez! La voici enfin, et ce jour vivra à jamais dans l'histoire, et nous assisterons à un grand miracle! »

Skae s'interrompt pour laisser ses mots pénétrer l'assistance, et dans le silence, les acolytes entendent les cloches d'alarme des tours de garde de l'enceinte qui commencent à sonner tandis qu'éclatent des coups de feu et que résonne le chuintement grésillant et haut perché des tirs de lasers qui résonnent autour de la cathédrale. L'abbé regarde autour de lui, stupéfait, mais ses yeux se durcissent bien vite. Il se tourne et fixe les personnages en prononçant ces mots d'une voix de stentor: « Car le Saint Imperium est oint de sang. »

UN AVANT-GOÛT DE BATAILLE

Lueur d'Espoir est attaquée! Les habitants d'Iocanthus ne sont malheureusement que trop coutumiers des combats, et malgré ce à quoi les personnages pourraient s'attendre, ils ne paniquent pas, bien que les murmures choqués se fassent écho dans la cathédrale. Kos'ke rugit « *Écartez-vous!* », ce qui lui permet, à lui et à ses hommes, de sortir directement et sans tarder par le « couloir » d'adorateurs ainsi dégagé. Si l'un des PJ demande à Aristarchus ce qu'ils doivent faire, ce dernier le regarde en haussant un sourcil et répond:

« Qui qu'ils soient, ils ont interrompu un service religieux dans l'une des cathédrales de l'Empereur. Ce sont des hérétiques. Et quel sort réservons-nous aux hérétiques? »

Quand ils sortent, la situation de la cathédrale dans le petit village donne aux acolytes un point de vue idéal sur Lueur d'Espoir et une idée précise de ce qui se passe. Un grand véhicule vomissant des nuages de fumée et pourvu d'un énorme soc de charrue en fer a été lancé contre le portail de la communauté, ouvrant les portes et se coinçant dans l'entrée du même coup. Maintenant, une bonne trentaine de guerriers débraillés, tous ornés de bandes de tissu jaune çà et là sur leur personne, se précipitent en ville, tirant et tailladant tout ce qui bouge. Un certain nombre de tentes ont déjà pris feu.

Le temps est venu pour les personnages de combattre au nom de l'Empereur-Dieu.

LES FANATIQUES DE LA VOIX

Les assaillants sont des fanatiques de la Voix, disciples du clan d'extrémistes impériaux composé des nomades du seigneur de guerre Seth. Ils ont été manipulés pour lancer une attaque suicide sur Lueur d'Espoir: cela fait partie du rituel conçu par le démon. Les fanatiques sont armés de toutes sortes d'armes de mauvaise qualité, essentiellement des armes de corps à corps, mais également quelques mitrailleuses et fusils laser. Pendant l'attaque, ils poussent fréquemment des cris: « *Hérétique!* », « *Blasphémateur!* », ou des hurlements inarticulés. Vous trouverez le profil des fanatiques de la Voix à la **page 392**.

L'ATTAQUE DE LUEUR D'ESPOIR

Pour gérer cette attaque, présentez aux acolytes un certain nombre de menaces qu'ils doivent éradiquer tandis que la bataille se déroule autour d'eux. Chaque fois que les personnages parviennent à juguler une de ces menaces, ils font pencher la bataille en faveur de leur camp. Une fois que les PJ ont obtenu trois victoires, eux et les autres défenseurs parviennent à battre les fanatiques. S'ils n'arrivent pas à obtenir le nombre voulu de succès dans un délai raisonnable, Lueur d'Espoir survit néanmoins à l'attaque, mais le bilan est bien plus grave. Reportez-vous à la section **Conséquences** pour savoir ce qu'il advient à la conclusion de cette bataille. Voici quelques exemples de menaces.

Tuez le chef: un effrayant fanatique de la Voix mène la charge sur Lueur d'Espoir. Ses hommes gardent courage tant que leur chef est debout. En l'abattant, il est possible de démoraliser le reste de la troupe et de donner aux défenseurs l'avantage dont ils ont besoin pour repousser les assaillants. Les acolytes peuvent effectuer des **tests de Perception Assez difficiles (–10)** pour le trouver au beau milieu de la mêlée, mais il aura toujours autour de lui 1d5 fanatiques de la Voix.

La mèche: un groupe de six fanatiques de la Voix charge directement sur la cathédrale, abattant tous ceux qui se mettent en travers de leur chemin. Celui qui se trouve au centre porte une grosse bombe improvisée dont la mèche est déjà allumée! La bombe infligera 2d10+4 points de dégâts explosifs avec une zone d'effet (4) quand elle explosera, ce qui sera le cas si on lui tire dessus, si elle tombe ou si elle est écrasée.

tests de Capacité de Tir. De plus, les nuages de fumée brûlante et étouffante qui enveloppent les PJ les forcent à effectuer un **test d'Endurance Moyen (+0)** à chaque round qu'ils passent dans la zone. Chaque échec inflige 1 niveau de Fatigue (cumulatif) et un **malus de –10 à tous les tests** (non cumulatif) jusqu'à ce que le personnage ne soit plus fatigué. Si un acolyte accumule un nombre de niveaux de Fatigue supérieur à son bonus d'Endurance, il sombre dans l'inconscience pendant 10–BE minutes. Reportez-vous à la section **Fatigue** du **Chapitre VII: Règles du jeu** (cf. **page 199**).

Souvenez-vous que les fanatiques de la Voix qui combattent dans la fumée subissent eux aussi un **malus de –10 à tous les tests**! Tout PJ portant un filtre nasal, un respirateur ou un masque à gaz est dispensé de ces tests d'Endurance.

Obstacles: la plupart des combattants ne tentent pas de tirer à travers les bâtiments, car ils ne peuvent pas voir leur cible ni évaluer les distances. Toutefois, l'essentiel de Lueur d'Espoir est constitué de tentes de toile, qui ne fournissent pas vraiment une couverture idéale. Les acolytes peuvent tendre des embuscades ou en être victimes dans un groupe de tentes. Souvenez-vous que tirer sur des cibles qu'on ne voit pas inflige un **malus de –30** aux **tests de Capacité de Tir.**

EXÉCUTIONS SOMMAIRES ET AUTRES SOLUTIONS INOPPORTUNES

Il est tout à fait possible que des joueurs futés ou ayant trouvé les bons indices fassent éclater toute la vérité (ou une bonne partie) au sujet de la conspiration avant les événements finaux de la cinquième partie, voire même de la quatrième.
C'est toujours une possibilité à prévoir dans un scénario basé sur l'enquête, et si cela devait arrivet, en tant que MJ, le moment sera venu d'improviser. Si les PJ commencent à chercher des solutions pour les problèmes à venir ou à se préparer au pire, tant mieux : récompensez-les.
Le danger, c'est qu'ils agissent impulsivement et se fassent rapidement tuer. Rappelez-leur si besoin est que Skae et Aristarchus ont pour eux la loi impériale et fort probablement la quasi-totalité de la ville (sans parler de la possibilité d'une intervention démoniaque), et que si les acolytes veulent s'en prendre à eux, ils feraient mieux d'être subtils et sûrs à cent pour cent d'avoir raison.

Panique chez les chiens de poussière : la fumée, le bruit et le chaos provoquent la panique chez plusieurs chiens de poussière qui s'échappent de leur enclos dans le camp des guerriers. Rendus fous par les feux, les chiens de poussière se déchaînent, attaquant tous ceux qu'ils croisent, défenseurs comme assaillants. Les personnages peuvent tuer les bêtes ou réussir un **test de Dressage Difficile (–20)** pour reprendre le contrôle de ces animaux.
Le profil des chiens de poussière se trouve à la **page 391.**

Maraudeurs : une bande de fanatiques de la Voix (1d5+1) attaque le generatorium et les ateliers à coups de grenades incendiaires. Si ces bâtiments sont endommagés, Lueur d'Espoir retombera dans un âge de ténèbres.

En plus de leur équipement habituel, les fanatiques de la Voix ont chacun plusieurs grenades incendiaires (cf. **Chapitre V : Arsenal, page 138**).

Protéger les innocents : les personnages aperçoivent un groupe de 1d5+2 fanatiques de la Voix armés de hachoirs en train de se frayer un chemin à coups de lame parmi les tentes. En travers de leur chemin, se trouve une jeune femme ashleen qui a rassemblé une douzaine d'enfants terrorisés et hurlants autour d'elle et qui appelle au secours. Laissez une juste et prompte fureur s'emparer des PJ.

Si vous voulez donner encore plus d'ampleur au combat, vous pouvez créer d'autres scènes ou en faire une bataille à grande échelle. N'ayez pas peur non plus de faire intervenir des secours et de sauver les acolytes à la dernière minute ou d'interrompre brusquement une rencontre : les batailles sont des événements anarchiques et imprévisibles. Le but est de mettre en scène une rencontre pleine de tension et d'occasions de s'amuser, pas simplement de mettre les personnages en charpie !

CONSÉQUENCES

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Tandis que les derniers assaillants sont vaincus, le terrible prix de cette victoire devient évident. Il y a des dizaines de victimes, de grandes parties de Lueur d'Espoir sont en feu, et les hurlements de douleur et de souffrance emplissent l'air. Et pourtant, vous savez que l'issue aurait pu être pire encore. Vous êtes en train d'observer la scène quand le chef de guerre Kos'ke s'avance vers vous, chevauchant toujours son chien de poussière maculé de suie et de sang.
« Vous, ici, vous êtes les champions de l'homme-dieu ? Pourquoi les fanatiques ont-ils attaqué ainsi ? Même pour eux, c'était de la folie… n'est-ce pas ? Qu'a fait Skae pour mettre en colère le seigneur de guerre Seth ? »
Kos'ke étudiera avec soin ce que les acolytes auront à dire, et si on lui demande, il les informera que les assaillants étaient des disciples de la Voix de Seth. Ce sont des extrémistes notoirement dérangés, mais lancer une attaque aussi suicidaire n'avait aucun sens, même pour eux.
Quand ils ont fini de parler à Kos'ke, l'un de ses cavaliers s'avance, visiblement effrayé, et lui demande, à lui et aux personnages, de se rendre immédiatement à la cathédrale. Quand ils atteignent le sommet de la colline, une scène répugnante se déroule devant les portes de l'église.

D'un côté sont alignés l'abbé et les saints frères, Severus avec sa hache sanguinolente en main et Lamark, la tête entourée d'un bandage improvisé et taché de sang. À côté d'eux se trouvent Aristarchus, et de l'autre côté, Esha Raine, flanquée des autres guerriers de Kos'ke. Sur le sol, entre eux, un fanatique de la Voix est étendu, le visage couvert de sang. Ses yeux sont écarquillés et il murmure sans arrêt la même chose, apparemment inconscient de l'endroit où il se trouve. Une petite foule s'est rassemblée de façon hésitante aux abords des deux groupes, montrant des visages nerveux et extênués. Tandis que vous suivez Kos'ke en haut de la colline, vous vous approchez assez pour comprendre ce que disent des voix courroucées.
« Ne laissons pas à ces hérétiques la satisfaction de bouleverser nos plans. Finissons ce que nous avons commencé. Cela ne change rien ! », crie l'abbé.
« Honorable abbé Skae, répond Raine d'une voix claire et autoritaire, *comment pouvez-vous être aveugle à ce point ? Regardez cet homme, c'est une force inconnue qui l'a rendu fou. Il a été touché par des esprits impurs et murmure des noms qui ne devraient pas être prononcés, même maintenant. Il ne sait pas qui nous sommes, ni même pourquoi il s'est battu. Quelque chose va de travers, ne le voyez-vous pas ? »*
Brusquement, sans avertissement, Aristarchus s'avance vers le prisonnier, lève un pistolet laser vers sa tête et presse la détente. On entend un claquement sec et le fanatique s'effondre, sans vie.
« Hérétique ! » crie Aristarchus d'une voix dure que vous ne lui connaissez pas. *« Nous attendons un miracle sacré, ici, femme. Un miracle qui m'a été révélé par la grâce de l'Empereur, et tous ceux qui s'interposent sont des hérétiques ! Voulez-vous vous interposer ? »*
Le choc est immédiat, et une seconde plus tard, chacun des cavaliers de Kos'ke a une arme en main.
« Assez, crie Raine. *Trop de sang a déjà été versé aujourd'hui. Nous allons partir et nous ne reviendrons pas. Je vois bien maintenant que je me suis trompée. Je vois que vous êtes damné et que le corbeau est là, susurrant sur votre épaule. Vous avez mené ces gens à la ruine. Mon peuple n'a rien à faire avec vous ! »*

Esha Raine lève lentement et délibérément ses mains une dernière fois dans un geste de protection avant de monter sur le chien de poussière situé derrière Kos'ke. Les Ashleen partent au galop, soulevant un nuage de poussière dans leur sillage.
L'abbé semble scandalisé mais rassemble rapidement ses esprits et commence à haranguer la foule.
« Une bougie unique illumine le néant, même s'il faut une éternité à sa lumière pour être aperçue de loin. Que notre cathédrale ne soit pas simplement une bougie, mais un puissant soleil qui brillera de tous ses feux dans les ténèbres extérieures ! Même dans cette épreuve, nous devons garder la foi ! »

Après la bataille et cette dispute cinglante, un silence de mort plane sur Lueur d'Espoir et les acolytes doivent se débrouiller tous seuls pendant un moment. On éteint les incendies, mais un nuage de fumée et l'odeur de la chair brûlée envahissent le village dans la chaleur du soleil de midi.

Les personnages peuvent chercher de l'aide si un ou plusieurs d'entre eux sont gravement blessés. Ils ne recevront au mieux que des soins médicaux médiocres (cf. page 152) de la part d'un prêtre subalterne traumatisé.

Si les PJ ont obtenu leurs trois victoires lors des rencontres, beaucoup d'habitants de Lueur d'Espoir les remercient et leur apportent de l'eau et de la nourriture, et s'ils ont sauvé la femme et les enfants (cf. **Protéger les innocents**, plus haut), plusieurs femmes les recherchent et les bénissent, offrant au candidat le plus prometteur une amulette en silex poli gravée d'un aquila. Elle est considérée comme un porte-bonheur (cf. **Chapitre V : Arsenal** pour plus de détails).

Si les acolytes cherchent Aristarchus, ils le trouveront bien plus calme qu'auparavant, et tout à fait raisonnable. Il admet avoir perdu son sang-froid, mais ne revient pas sur ses actes. Il affirmera que *« Le fanatique de la Voix n'avait aucune souillure, mais le soleil lui avait trop tapé sur la tête et il était fou. Cependant, le moment choisi pour cette attaque m'a fait me poser des questions. »*

Si on le questionne au sujet de Raine, il affirmera : *« Je crains bien de regretter de l'avoir laissée partir, mais il y aurait eu un massacre si j'avais tenté de la retenir. »*

S'ils s'enquièrent du miracle dont il a parlé, il se contentera de sourire en disant : *« Je ne peux rien révéler, mais croyez-moi et gardez la foi : il y a une bonne raison derrière tout ceci, et une raison pour laquelle le Warp cherche à nous contrecarrer ici. »*

Il n'ira pas plus loin et quittera sa chambre pour aller « prier et demander conseil ».

L'abbé Skae s'est enfermé dans la cathédrale pour méditer avant la consécration, qu'il est déterminé à mener à bien. Des gardes ont été postés à la porte avec ordre de ne laisser entrer personne.

Les blessures du frère Lamark l'ont forcé à rester couché, et si on lui parle, il ne peut dissimuler ses larmes pour les pertes subies par Lueur d'Espoir. Il ne sait rien d'un « miracle », mais un **test de Psychologie Facile (+20)** révélera que cet homme d'ordinaire ouvert dissimule quelque chose. Si les personnages se sont montrés amicaux envers lui par le passé, il n'y aura pas besoin de le pousser beaucoup pour qu'il leur dise qu'Aristarchus et l'abbé se sont rendus ensemble dans la cathédrale au beau milieu de la nuit, accompagnés de Severus et d'une poignée d'autres prêtres et de gardes. On lui a dit qu'il s'agissait d'accomplir des rites « pour protéger la cathédrale des puissances malignes », mais le caractère secret de cette opération le met mal à l'aise.

Quant à **frère Severus**, on ne le trouve nulle part.

UN ACTE D'INFAMIE

Environ une heure avant la cérémonie, un abbé Skae blessé et éclaboussé de sang titube hors de la cathédrale et s'effondre dans les bras des gardes, au-dehors. On sonne l'alarme et la panique s'empare de Lueur d'Espoir comme jamais. Les PJ sont appelés sur place pour y trouver Aristarchus déjà en train de s'occuper de l'abbé blessé et à demi conscient, entouré d'hommes armés.

L'abbé est pâle et respire faiblement, sa chasuble blanche maculée de taches de sang écarlates. Sa voix n'est qu'un fragile souffle quand il annonce : *« Je n'ai pas vu ce que c'était. On aurait dit une femme, une silhouette sombre en forme de femme. Je me suis battu, que l'Empereur me protège. J'ai résisté et prié mais… jamais je n'aurais pensé qu'elle aurait pu… »*
Aristarchus tremble de rage. *« Esha Raine a une ferme le long du col occidental des montagnes. Allez-y et arrêtez-la. Amenez-la ici et nous la soumettrons à la question. S'il s'agit de son œuvre, que l'Empereur-Dieu me vienne en aide, elle sera brûlée comme sorcière. Si elle résiste, tuez-la, elle et tous ceux qui l'accompagnent. Partez seuls, je n'ai confiance en la… loyauté d'aucun de ces autochtones. Il est temps, acolytes, de prouver votre valeur aux saints ordos. »*

Il est en effet temps pour eux de prouver leur valeur. Croiront-ils que Raine est une sorcière, ou que c'est peut-être Aristarchus qui a orchestré ces événements ? Ou s'ils sont particulièrement perspicaces, soupçonneront-ils l'abbé d'être à la tête de la conspiration ?

Quoi qu'il en soit, leur supérieur leur a donné un ordre direct, mais l'épreuve consiste à savoir comment ils l'exécuteront. D'une façon ou d'une autre, ils devraient penser que Raine en sait peut-être plus qu'eux sur ce qui se passe, et aller la chercher reste une bonne idée. Dans tous les cas, l'heure de la consécration arrive et le dénouement approche à grands pas.

5E PARTIE : LE DANSEUR SUR LE SEUIL

LE VOYAGE JUSQU'AU COL

Une terrible tempête de poussière soufflant du nord cingle les personnages lors de leur voyage jusqu'au col. Ils peuvent soit choisir de marcher (auquel cas il leur faut à peu près 3 heures dans la tempête), soit prendre leur camion, réduisant le temps de parcours de moitié mais nécessitant un test de **Conduite Moyen (+0)** pour éviter de perdre une roue, d'embourber ou de coincer le véhicule, ou autre accident de ce genre. Il est difficile de se faire entendre avec ce vent : même si les acolytes mettent une main en coupe autour d'un vox placé dans l'oreille, ils ont du mal à entendre quoi que ce soit dans la tempête. Le voyage des PJ les emmène en haut des faibles pentes de la chaîne de montagnes qui entoure Lueur d'Espoir. En dehors de la tempête de poussière et d'éventuels accidents de transport, tout se passe sans encombre jusqu'à ce que la nuit tombe.

Légende

1. Cabane meublée de Raine
2. Corral des chiens de poussière
3. Feu
4. Point d'eau
5. Piques ornées de crânes
6. Flanc du col de montagne

1 case = 1 mètre

LA FERME

Vers la fin du voyage, la tempête finit par s'arrêter et, dans une gorge latérale au col principal, ils aperçoivent une large habitation composée de blocs de pierre grossiers et de peaux de divers animaux non identifiés. Elle est éclairée de l'intérieur par des lanternes. Non loin de là se trouvent un puits et un petit corral où paressent cinq chiens de poussière. L'endroit est orné de nombre de crânes d'animaux plantés sur des piques. Plusieurs des chiens de poussière commencent à aboyer quand les acolytes approchent.

Quand les personnages atteignent le fond de la gorge, Esha Raine émerge de sa maison, Kos'ke et plusieurs de ses hommes à sa suite, leurs armes à la main, mais ils n'attaquent pas.

Cet épisode dépend entièrement de l'attitude des PJ, qui peuvent soit faire irruption en vidant leurs chargeurs, soit tenter de parler à Raine. Cette dernière option est la plus intelligente, comme on peut s'en douter.

Si les acolytes se contentent d'ordonner à Esha Raine de les suivre et refusent de donner la moindre explication, ou se réclament de l'autorité inquisitoriale pour s'emparer d'elle, elle affirme qu'elle est navrée mais ne mettra pas les pieds à Lueur d'Espoir même si « *toutes les âmes nées avant moi venaient me le demander en personne !* »

S'ils la menacent, elle crache par terre et dit à Kos'ke : « *Tu as ma permission de verser le sang sur cette terre* ». Elle entre ensuite dans la cabane tandis que le chef de guerre et ses hommes se mettent à couvert. Si les personnages continuent sur cette voie, une fusillade s'ensuit.

Si les PJ décident (de manière bien plus sensée) d'expliquer pourquoi ils sont venus la chercher ou demandent simplement à parler, elle leur demande d'entrer en ces termes : « *Venez si vous tenez aux âmes de ceux qui dépérissent à Lueur d'Espoir. J'ai des choses à vous montrer.* »

Quoi qu'il en soit, au moment où les acolytes se montrent prêts à discuter avec Raine et à expliquer ce qui se passe plutôt que de s'emparer d'elle ou d'attaquer, les chiens de poussière commencent à hurler et à haleter, et le ciel s'assombrit. Quelques secondes plus tard, la tempête de poussière repart de plus belle, accompagnée d'un rire qui résonne, de lumières

écœurantes et maléfiques et de nuées de corbeaux de schiste qui s'abattent des cieux.

Les corbeaux de schiste

Les corbeaux de schiste attaquent en deux nuées distinctes, dirigées par la volonté du démon et agissant de concert comme une créature vivante unique. La première se jette sur Raine et Kos'ke, et la seconde sur les personnages.

À cause de la poussière, des lueurs maléfiques et du rire sinistre, les PJ subissent un **malus de –10 aux tests de Capacité de Tir** durant le combat.

Si les acolytes l'emportent, le vent tombe et les lumières s'évanouissent, et la puissance maléfique est affaiblie un instant.

Le profil des corbeaux de schiste se trouve à la page 392.

« LE SAVOIR C'EST LE POUVOIR »

Si les acolytes survivent à l'attaque, Raine aussi. Kos'ke et ses hommes sacrifient leur vie pour la protéger si besoin est, bien qu'elle et les combattants ashleen soient gravement blessés et traumatisés par cette expérience.

En supposant qu'à ce point, les personnages acceptent le fait que Raine n'est pas responsable de ce qui se passe, elle leur demande de lui rapporter tout ce qu'ils ont vu et observé. En échange, elle va prendre un livre dissimulé sous une dalle descellée de sa demeure. Le livre, fabriqué à la main et doté d'une couverture en cuir craquelé, est de toute évidence fort vieux. Il s'agit selon elle d'un « livre de veuve ».

> *« Un esprit des ténèbres est revenu. Les Ashleen l'appellent le danseur sur le seuil. D'autres l'ont baptisé le Père Corbeau… et nous venons de voir pourquoi. Il a bien des noms et en prononcer certains serait fort dangereux. Il est ancien et rusé, et il aime par-dessus tout les massacres et mener des hommes à leur perte en leur mentant et en se servant de leurs plus chers désirs. L'histoire de mon peuple se transmet par les légendes orales, mais certaines choses sont trop dangereuses pour qu'on en parle à voix haute. Prenez ce livre, il pourra vous aider. »*

Le livre ne compte que quelques dizaines de pages et contient nombre d'illustrations dessinées et peintes à la main, ainsi que des lignes sibyllines en haut gothique et d'étranges symboles et runes brûlés à même les pages. Tout acolyte ayant soit **Langue (haut gothique)**, soit **Alphabétisation**, soit **Connaissances interdites (Warp)** peut effectuer un test pour comprendre ce qui est écrit. Si le PJ chargé de lire le livre a une de ces compétences, le test se fait à –20, s'il en a deux, à –10 et s'il a les trois, à +0.

Si les personnages réussissent le test, ils peuvent comprendre le contenu du livre. Il rapporte la bataille de saint Drusus contre le chef d'un culte possédé par le démon durant la conquête de la planète, le tout vu par les yeux des Ashleen comme une légende héroïque et mythique. Cette chronique rapporte que la bataille eut lieu sur la colline même où la cathédrale a été construite.

Si deux degrés de réussite ou plus sont obtenus, le lecteur apprend que le culte était fondé sur des mensonges et des tromperies, dressant avec délectation « le frère contre son propre frère ». Les importantes cérémonies et les sacrifices du culte avaient lieu à la tombée de la nuit, après que les adorateurs avaient été forcés de s'affronter entre eux pour montrer qu'ils étaient dignes de servir.

Si les acolytes se sont bien comportés envers Raine et son peuple, en remportant la victoire lors de la précédente attaque sur Lueur d'Espoir, par exemple, ou en montrant leur détermination à affronter la force démoniaque qui semble être revenue, Raine leur fournira un dernier élément d'information transmis par les vieilles légendes.

> *« Les histoires des veuves de jadis, celles qui datent d'avant la venue du saint, prétendent que la seule chose que craignait le Père Corbeau, c'était la plus atroce torture qu'il aimait infliger… Mais de quoi s'agissait-il, ça, je ne pourrais le dire. »*

Les personnages ne peuvent pas contacter Aristarchus ou Lueur d'Espoir par les vox, et ni Raine ni les Ashleen survivants ne sont désireux de retourner à la communauté avec eux. Ils doivent en effet avertir leur propre peuple des redoutables événements qui se préparent.

LA DANSE DES CORBEAUX

Quand les PJ reviennent à Lueur d'Espoir au petit matin, ils s'aperçoivent immédiatement que quelque chose n'est pas normal. Il n'y a pas de gardes aux portes, ni même le long du rempart. On ne voit aucune lumière apparente, sauf un faible halo illuminant la silhouette de la cathédrale au sommet de la colline.

Si les acolytes décident d'enquêter dans le camp, ils y trouveront très peu de gens, et ceux qu'ils découvriront seront traumatisés, choqués, cachés dans le noir et tremblants. Ils trouveront aussi une vingtaine d'habitants morts, qui semblent de façon inquiétante s'être suicidés. La majorité de la population de Lueur d'Espoir a disparu, ce qui ne présage rien de bon.

La *Clota pleureuse* n'est plus qu'une ruine, ses meubles réduits en morceaux et les chambres des PJ mises à sac. S'ils fouillent la chambre d'Aristarchus, elle est dans le même état, mais au prix d'un **test de Fouille Facile (+20)**, ils peuvent trouver son journal sur une tablette de données, endommagée mais encore

active. Un **test de Technomaîtrise Assez facile (+10)** permet de transférer le fichier ouvert vers une autre tablette de données. Une lecture rapide révèle le passage suivant, fort révélateur :

« Ô Empereur-Dieu, je ne puis y croire, mais c'est pourtant vrai. Skae m'a emmené dans la cathédrale et j'ai eu la vision authentique de saint Drusus en personne ! Il m'a parlé, à moi, âme indigne que je suis. Oui, tout s'explique maintenant, mon affectation ici, le Tarot qui m'a été donné, tout ce qui m'a amené ici pour que je puisse devenir son Réceptacle, l'instrument béni de sa résurrection ! »

Le prieuré a été le théâtre d'un combat. Au pied des escaliers sont étendus les cadavres de frère Severus et trois autres que les personnages reconnaissent comme étant des prêtres cadets. Tous ont les yeux arrachés. Effondré au milieu des escaliers, ils trouvent frère Lamark encore attaché à ses derniers instants, un aquila serré dans la main et son vieux fusil laser abîmé dans l'autre. Il parvient à parler, mais sa voix n'est plus que l'ombre de ce qu'elle était :

« Mes amis, je suis si heureux d'avoir réussi à tenir… à tenir bon… jusqu'à votre arrivée… Je savais que vous ne nous abandonneriez… serment sacré… Inqui… apporter la lumière au sein des té… ténèbres. J'avais la foi. Vous devez les sauver… sauver mes pauvres ouailles… Il les a emmenés dans la cathédrale, j'ai entendu… il attend… il attend d'être libre et de pouvoir manger… pas… pas trop tard… »

Lamark sombre dans l'inconscience et il faudra réussir un **test de Medicae Difficile (–20)** pour stabiliser son état, ou il mourra. Même s'ils échouent, quoi qu'il puisse arriver désormais, un homme a gardé la foi et est mort en martyr ici cette nuit.

LA CATHÉDRALE DE LA NUIT

Finalement, la seule option qui s'offrira aux acolytes (en dehors de la fuite dans la nuit jusqu'à Port Souffrance et de la possibilité de finir devant un peloton d'exécution) sera de s'approcher de la cathédrale. À l'intérieur, on entend les dernières étapes du rituel, mais il n'est pas trop tard pour empêcher le démon de prendre pleinement possession d'Aristarchus et de jeter son ombre sur tout Iocanthus. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Sur le chemin qui monte vers la cathédrale, l'air est lourd et la nuit est si noire que les ténèbres semblent se presser contre les rayons vacillants de vos lampes. Tandis que vous approchez des portes à demi ouvertes de la grande église de Skae, la lumière pâle qui en émane vous glace l'âme et le murmure infernal de voix qui chantent arrive à vos oreilles.

Devant la porte, c'est un spectacle effrayant qui vous accueille : vous voyez Aristarchus debout sur l'autel, au centre de la cathédrale, les cartes du Tarot de l'Empereur en lévitation autour de lui, chacune étant illuminée, comme incandescente, presque au point qu'on ne peut les fixer. Dans cette lumière cruelle et vacillante, vous voyez que les bancs sont remplis des habitants de Lueur d'Espoir, des hommes, des femmes et des enfants figés, comme au garde-à-vous, les yeux écarquillés de terreur, des larmes ruisselant sur leurs joues et leurs bouches psalmodiant des paroles qui ne leur appartiennent pas. Le haut plafond en dôme semble bouillir d'un enchevêtrement de tentacules de ténèbres : le Warp est en train de s'infiltrer dans la réalité.

Pour entrer dans la cathédrale et combattre le démon, chaque PJ doit réussir un **test de Peur Assez difficile (–10)**.

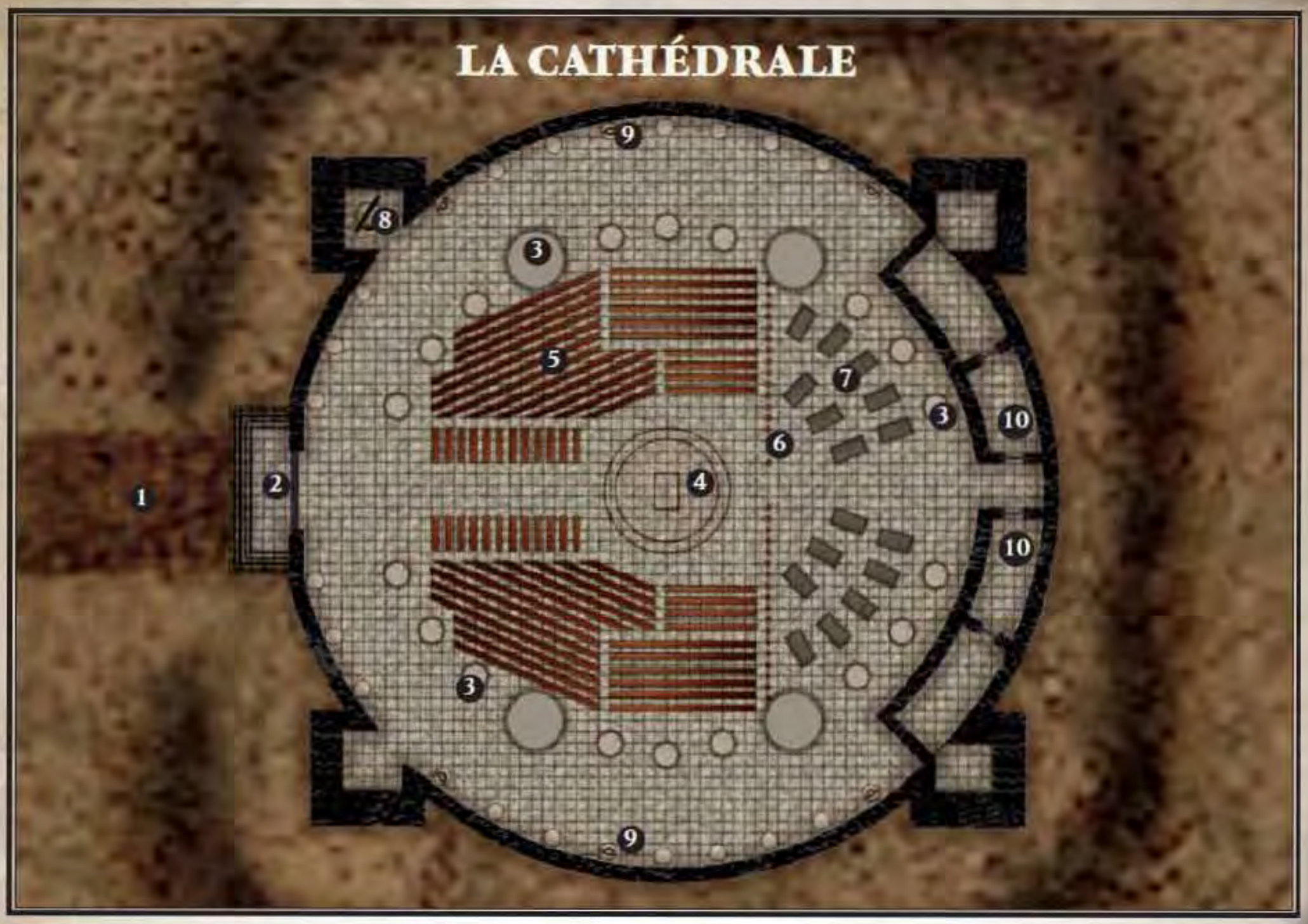
Au centre de la cathédrale, sur l'autel jonché de fleurs de feu follet, se tient Aristarchus, transfiguré, la lumière des cartes du Tarot tournant dans l'air tout autour de lui. Quand les personnages s'approchent, ses yeux s'ouvrent soudainement et il leur crie une tirade dans une langue alambiquée. Les acolytes qui réussissent un **test de Langue (haut gothique) Moyen (+0)** comprennent qu'il parle un dialecte obscur, répétant encore et encore la même phrase : *« Le saint est ressuscité. »*

Derrière le devin torturé et transformé en simple silhouette par la lumière tremblotante, se tient l'abbé Skae. L'homme n'est plus lui-même, c'est évident : les contours de son ombre sont déformés, ses membres sont agités de secousses spasmodiques, sa tête est inclinée et son corps tressaute.

Au-dessus de cette scène, le plafond en dôme est empli d'une masse tourbillonnante de filaments de ténèbres qui se contorsionnent, se tordent et semblent pousser en avant, comme s'ils tentaient impatiemment de briser la membrane qui les retient. À chaque pulsation, à chaque choc, ils se rapprochent d'Aristarchus en contrebas.

Si les personnages se contentent de se précipiter en faisant feu, ils découvriront rapidement que leurs tirs n'ont aucun effet sur Aristarchus. Les balles et l'énergie cessent simplement d'exister en l'atteignant, et la chose qu'est devenue Skae passe immédiatement à l'attaque. Mais s'ils procèdent avec prudence ou tentent de parler à l'une des silhouettes, voici ce qui se passe.

D'une voix qui n'est plus qu'un gargouillement déformé, la chose qu'est devenue Skae dit : « *Ravi que vous soyez arrivés jusqu'ici, mes amis.* » Le corps



de l'abbé se traîne en avant et vous fixe de ses yeux blancs et ardents. *« Voyez ! Un miracle de la foi ! Voyez ! Saint Drusus nous est revenu ! »* Il éclate d'un rire guttural. *« Bientôt je serai libre, oh, pas dans cette ridicule enveloppe de viande, mais sous une forme impérissable ! Et tout ça, grâce à ces fous sans cervelle et à leur foi ! Ils sont venus gratter dans la boue pour y trouver un saint, et ils ont découvert un dieu ! Les fous ! Si faciles à aveugler, l'un par l'ambition, et l'autre par la vanité. Mais vous, comment vous aveuglerais-je, je me le demande ? Approchez, maintenant, et recevez ma bénédiction ! »*

Les acolytes doivent réussir un **test de Force Mentale Moyen (+0)** pour éviter de lâcher les armes qu'ils tiennent et de s'avancer en titubant vers Tsyiak, car c'est bien lui, le Père Corbeau, le danseur sur le seuil, commandant à la chair morte de l'abbé Skae, une enveloppe temporaire jusqu'à ce qu'un réceptacle plus approprié lui soit fourni.

Tout personnage au passé religieux et qui réussit le **test de Force Mentale** peut entonner le rite de bannissement ou quelque prière similaire à l'Empereur-Dieu, ce qui donnera à ses compagnons une deuxième chance de se libérer de la sombre emprise de la chose.

La confrontation finale

Le profil de la chose qu'est devenue Skae se trouve à la page 392.

D'une façon ou d'une autre, à partir de cet instant, une bataille éclate dans la cathédrale. Tsyiak a enfin récupéré un semblant de forme physique et il est d'humeur badine. Il entend bien jouir pleinement du meurtre de chaque créature vivante dans la cathédrale, mais il garde les ouailles de la congrégation pour le moment où il aura entièrement possédé Aristarchus et sera affamé par cette opération. Le danseur sur le seuil est un adversaire effroyablement dangereux : les PJ mourront tous s'ils ne découvrent pas le moyen de le renvoyer rapidement vers le Warp. La simple violence physique pourra au mieux le retarder ou le distraire. De plus, tant qu'Aristarchus se trouve au centre de la sphère tourbillonnante des cartes illuminées, il ne peut pas être blessé directement.

Il existe cependant deux moyens de battre le démon. Le premier consiste à se servir du devin. L'esprit d'Aristarchus est presque submergé par l'influence de Tsyiak, mais il n'est pas entièrement annihilé. Bien qu'il soit ensorcelé pour croire que Tsyiak est la réincarnation de Drusus, quelque part au fond du psyker, une voix lui dit qu'il a été corrompu et trahi par son ambition.

Convaincre Aristarchus ne devrait pas dépendre d'un jet de dé, mais de l'interprétation des joueurs. Si un ou plusieurs des acolytes en appellent de façon poignante à Aristarchus, en particulier après que Tsyiak a blessé ou tué plusieurs personnes (*« Regardez-LE ! Regardez-le, devin ! Est-ce vraiment là saint Drusus ?*

Légende

1. Sentier de la colline
2. Escalier et entrée
3. Piliers de soutien
4. Estrade surélevée et autel central
5. Bancs
6. Barreaux de séparation en fer
7. Catafalques et cercueils de pierre (vides)
8. Statue de l'aquila
9. Socles de pierre pour statues de saints (la plupart vides)
10. Bureaux des prêtres (actuellement vides)

1 case = 1 mètre

Drusus massacrerait-il son propre troupeau, le réduirait-il en esclavage ? »), et réussissent un **test de Charisme** ou d'**Intimidation Assez difficile (–10)** pour capter son attention, le devin émergera peu à peu de son illusion en 1 round. La lumière des cartes commencera alors à trembloter et la chose qu'est devenue Skae se rendra compte instantanément que quelque chose a mal tourné.

Si les personnages réussissent à réveiller Aristarchus, il donnera sa vie en se jetant contre les cartes illuminées et en court-circuitant le rituel, s'immolant au passage. Le choc de la chute du psyker se répercute alors dans le Warp et les cartes éclatent en mille morceaux, projetant des shrapnels de cristal liquide et des tentacules de flammes psychiques tandis que le portail ouvert dans le toit semblera aspiré vers le haut dans le néant et que la chose qu'est devenue Skae sera consumée, hurlant en étant renvoyée dans le Warp.

La seconde méthode, si les PJ ont été très attentifs, est la blessure que le démon inflige à autrui mais qu'il craint plus que tout : la cécité.

Il faut crever les deux yeux de la chose. L'opération est extrêmement dangereuse, nécessite une arme appropriée et impose un malus de **–20** aux attaques de corps à corps et de **–30** aux attaques à distance. Chaque œil doit être visé séparément, et il faut infliger à chacun 6 points de dégâts pour le détruire (le démon n'a aucune défense contre ce genre d'attaque). Si ses yeux sont crevés, l'énergie du Warp s'échappe des orbites vides tandis que la chose s'effondre, provoquant une surcharge d'énergie dans les cartes de Tarot. Celles-ci sont détruites, ainsi qu'Aristarchus, emportant le toit de la cathédrale dans une explosion de ténèbres et de flammes.

S'ils ont échoué à convaincre Aristarchus, n'ont pas compris ce que redoutait le Père Corbeau ou n'ont essayé aucune des deux options, la chose qu'est devenue Skae les déchiquettera un à un.

Il est tout à fait possible que les acolytes « perdent » même s'ils ont eu les bonnes idées. Après tout, il s'agit là d'une manifestation démoniaque à grande échelle. Dans ce cas, vous pouvez peut-être commencer une nouvelle partie impliquant la disparition d'une équipe d'investigation inquisitoriale sur Iocanthus.

Tout ce qui reste du Tarot d'Aristarchus après la fin, c'est une carte unique, le Magus sans visage des Executeria. Si on endommage la carte, on peut discerner le circuit de cristal interne, qu'un personnage doté de la compétence **Connaissances interdites (archéotechnologie)** ou **Connaissances interdites (xenos)** peut reconnaître au premier coup d'œil comme étant issue d'une technologie xenos, ce qui fait du jeu un blasphème à la fois contre l'Ecclésiarchie et l'Adeptus Mechanicus.

La cathédrale ne sera plus qu'une coquille vide remplie de plusieurs centaines de personnes hurlantes et traumatisées, mais au moins elles vivront. Les PJ ont réussi à sauver d'innombrables vies et âmes supplémentaires qui auraient été perdues si le danseur sur le seuil avait été libéré.

RÉCOMPENSES

Les acolytes devraient gagner environ 50 à 200 xp par session de jeu s'ils s'en sortent bien, avec un bonus de 50 xp pour les déductions particulièrement astucieuses, le fait d'avoir dévoilé le complot et leur bravoure générale face au démon. S'ils ont réussi à bannir le danseur sur le seuil et à sauver le peuple de Lueur d'Espoir, une récompense supplémentaire de 100 xp par PJ survivant à la scène finale est tout désignée.

Tout personnage qui a réussi à aveugler la chose qu'est devenue Skae ou à arracher Aristarchus à sa transe reçoit 1 point de Destin supplémentaire et permanent. Les acolytes en auront bien besoin, car le danseur sur le seuil n'est pas du genre à oublier un tel affront.

EN CONCLUSION

Il ne reste plus qu'à décrire les conséquences de l'aventure. Si les PJ sont restés justes et vertueux dans leurs actes, les Ashleen ne tournent pas le dos à l'Empereur. En fait, s'ils ont permis de battre les fanatiques de la Voix et ont réussi à sauver Raine, sans parler de repousser le démon, ils se sont fait une réputation de héros chez les Ashleen. Les acolytes découvriront aussi que les derniers moments du démon ont envoyé une onde d'énergie qui a assommé les astropathes jusqu'à la bordure du système, et une fois qu'on en aura localisé l'épicentre, des secours arriveront bien vite. L'Inquisition voudra naturellement un rapport complet sur tout ce qui s'est passé et rappellera le groupe entier au bastion Serpentis pour un « examen de contamination ». L'Inquisition voudra en particulier des détails extrêmement précis sur la déchéance d'Aristarchus et sa mort. D'un point de vue personnel, le maître des acolytes s'intéressera de près à la carte du Tarot de l'Empereur corrompue que possédait son ancien disciple.

IDÉES DE SUITE

Si les personnages ont réussi (du moins faut-il l'espérer) à juguler la menace immédiate que constituaient Aristarchus et Tsyiak, l'œuvre de l'Inquisition n'est jamais terminée. La corruption, la tromperie et l'hérésie rôdent partout, omniprésentes dans le monde sombre et sinistre de Warhammer 40,000. Voici quelques brèves idées de suite que vous, MJ, pouvez transformer en aventures complètes.

Technologie xenos

Le Tarot de l'Empereur d'Aristarchus a été dévoilé comme étant le fruit d'une technologie xenos, mais d'où venait-il ? L'enquête pour retrouver la source de cette technologie illégale se poursuit dans **« Loués soient les Justes »**, que vous trouverez dans le recueil d'aventures Dark Heresy : ***Purifier par le feu.***

Le danseur sur le seuil

Tsyiak est vaincu, mais pas découragé. Le démon a eu le temps de goûter aux plaisirs de l'espace réel avant d'être renvoyé dans le Warp, ce qui ne fait qu'accroître son courroux et son désir de vengeance. Le danseur sur le seuil est perspicace, et il cherchera tranquillement un recoin obscur dans l'esprit d'un des acolytes pour y semer les graines de la corruption et de la déchéance. Peut-être que Tsyiak peut devenir un ennemi récurrent dans votre campagne, semant les futures missions des personnages de pièges, de tromperies et de meurtres. Au fil du temps, des indices et des rencontres disparates amèneront les PJ à réaliser qu'une main démoniaque invisible les mène à la damnation, et ils ne découvriront qu'en dernier lieu qu'il s'agit de leur vieil ennemi, le Père Corbeau !

Le châtiment de l'hérésie

Après avoir été soumis à un test de contamination au bastion Serpentis, les acolytes sont (du moins faut-il l'espérer) déclarés libres de toute souillure du Warp. Selon l'Inquisition, la situation est loin

d'être claire à Iocanthus, et les personnages sont chargés de retourner à Lueur d'Espoir pour déterminer si quiconque parmi la populace a été infecté par l'incursion démoniaque provoquée par l'abbé Skae. Durant l'intervalle, la Voix de Seth a fait la guerre au chef Kos'ke et aux autres chefs ashleen. Les PJ arrivent au beau milieu du massacre qui fait rage, et ils sont courtisés par les deux camps, qui voudraient bien s'attirer les faveurs d'agents de l'Imperium. S'agit-il juste d'une nouvelle guerre tribale, comme il y en a eu des milliers sur Iocanthus ? Ou faut-il voir là l'œuvre de Tsyiak, agissant dans l'ombre et ramenant les acolytes à Lueur d'Espoir pour exercer la vengeance du danseur sur le seuil ?

Incognito

Tandis que la prochaine récolte de pollen de feu follet approche, des preuves de sabotage dans Port Souffrance et dans les environs se font jour. Les ouvriers du port, las de leurs bas salaires et de leurs rudes conditions de travail, parlent à voix basse de rébellion. Des cadavres de travailleurs assassinés commencent à apparaître, tous étouffés par de grandes quantités de pollen qu'on leur a enfoncées dans la gorge. Qui fomente la rébellion et le trouble à Port Souffrance ? Qui menace la sécurité du port et le transit du précieux pollen de feu follet ? Les personnages sont envoyés sous couverture, se faisant passer pour des ouvriers pour enquêter au sein des guildes de travailleurs du port afin de découvrir l'origine de ce comportement séditieux. Ils doivent découvrir qui commet les meurtres et y mettre un terme avant que la situation ne dégénère en soulèvement à grande échelle et en émeutes. S'agit-il d'un simple acte de défi ou y a-t-il quelque chose de vraiment malveillant et corrompu qui rôde dans les ombres de Port Souffrance ?

PNJ et créatures

1re partie : Le Brazen Sky

Sebek le cambusier

Profil de Sebek le cambusier								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	20	25	30	28	33	35	30	30

Déplacement : 2/4/6/12 **Points de Blessures :** 9

Compétences : Charisme (Soc), Connaissances générales (mondes du secteur, technologie) (Int), Duperie (Soc), Évaluation +10 (Int), Langue (bas gothique) (Int), Marchandage +10 (Soc), Métier (valet +10) (Int), Technomaîtrise (Int), Vigilance (Per).

Talents : aucun.

Armure : aucune.

Armes : mains nues (1d5 ; spécial).

Équipement : tablette de données, insigne de rang.

2e partie : Débarquement planétaire

Aristarchus le devin

Profil d'Aristarchus le devin								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
29	31	28	29	33	43	32	47	39

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 15

Compétences : Alphabétisation (Int), Codes secrets (acolyte) (Int), Concentration +10 (FM), Conduite (véhicules terrestres) (Ag), Connaissances générales (Credo impérial +10, Imperium +10) (Int), Connaissances scholastiques (archaïques, occulte) (Int), Duperie (Soc), Esquive (Ag), Langue (bas gothique) (Int), Logique (Int), Métier (voyant +10) (Soc), Orientation (surface) (Int), Psychologie (Per), Psyniscience +10 (Per), Survie (Int), Vigilance (Per).

Talents : Constitution solide (×2), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Méditation, Niveau Psy 1, Niveau Psy 2, Niveau Psy 3, Pouvoir psychique (×2), Pouvoir psychique mineur (×4), Puits de pouvoir.

Pouvoirs psychiques (Niveau Psy 3 ; divination) : Affaiblissement du voile (9 ; 1 AC ; prolongeable ; 30 m), Aperçu (18 ; ½ AC ; utilisateur), Atténuation de la douleur (8 ; ½ AC ; 10 m), Aura d'inspiration (6 ; 1 AC ; prolongeable ; utilisateur), Bruit blanc (8 ; 1 AC ; prolongeable ; 10 m), Déjà-vu (8 ; ½ AC ; 30 m), Détection des présences (7 ; ½ AC ; prolongeable ; 50 m), Étanchement (8 ; ½ AC ; 10 m), Guérison (7 ; 1 AC ; 10 m), Invocation d'objet (5 ; ½ AC ; illimitée), Malédiction d'arme (8 ; 1 AC ; 50 m), Oubli (6 ; ½ AC ; 10 m), Précognition (6 ; ½ AC ; prolongeable ; utilisateur), Psychométrie (16 ; 1 AC ; prolongeable ; utilisateur), Vision à distance (17 ; 1 AC ; prolongeable ; 1 km x BFM).

Armure : gilet composite (Corps : 4 PA).

Armes : pistolet laser compact (15 m ; C/–/– ; 1d10+1 E ; Pén : 0 ; AT : 15 ; Rch : 1 AC ; Attributs : fiable), couteau (3 m ; 1d5+2 P ; Pén : 0 ; Attributs : primitive).

Équipement : cellule énergétique de pistolet laser, canne, auto-plume, tablettes de données, lampe, vox personnel, robes grises, sac de soie avec sceaux de pureté, livre des saints impériaux, pix-enregistreur, psyconduit (Tarot impérial), marque d'assermentation.

Kerred Smyk

Profil de Kerred Smyk								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	25	22	30	30	31	30	26	35

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10

Compétences : Alphabétisation (Int), Commandement (Soc), Connaissances générales (Imperium, Administratum) (Int), Duperie (Soc), Évaluation +10 (Int), Langue (bas gothique, haut gothique) (Int), Logique (Int), Marchandage +10 (Soc), Métier (collecteur d'impôt) (Int), Vigilance (Per).

Talents : Formation aux armes de poing (laser).

Armure : gilet composite caché (Corps : 4 PA).

Armes : pistolet laser compact (15 m ; C/–/– ; 1d10+1 E ; Pén : 0 ; AT : 15 ; Rch : 1 AC ; Attributs : fiable).

Équipement : robe de sous-consul, vox personnel, anneau sigillaire codeur de l'Administratum, tablette de données.

Voyous ashleen

Profil des voyous ashleen								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
28	28	35	35	30	18	27	25	30

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10

Compétences : Duperie (Soc), Esquive (Ag), Intimidation (F), Langue (bas gothique) (Int), Résistance aux intoxications (E), Survie (Int), Vigilance (Per).

Talents : Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS).

Armure : aucune.

Armes : gourdin (1d10+3 I ; Attributs : primitive), couteau (3 m ; 1d5+3 P ; Pén : 0 ; Attributs : primitive), revolver (30 m ; C/–/– ; 1d10+3 I ; AT : 6 ; Rch : 2 AC ; Attributs : fiable).

Équipement : vêtements récupérés, peinture faciale, 1d10 balles de revolver supplémentaires.

3e PARTIE : LA CATHÉDRALE NOIRE

Abbé missionnaire Orland Skae

Profil de l'abbé missionnaire Orland Skae								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
28	32	29	38	26	43	33	47	41

Déplacement : 2/4/8/16 **Points de Blessures :** 12

Compétences : Alphabétisation +10 (Int), Charisme (Soc), Commandement (Soc), Connaissances générales (Credo impérial +10, Ecclésiarchie +20, Imperium +10, Iocanthus +10) (Int), Connaissances interdites (hérésie) (Int), Connaissances scholastiques (légendes) (Int), Duperie (Soc), Enquête (Soc), Expression artistique (chanteur) (Soc), Langage secret (Ecclésiarchie) (Int), Langue (bas gothique, haut gothique) (Int), Marchandage (Soc), Métier (cuisinier) (Int), Métier (intendant) (Int), Vigilance (Per).

Talents : Constitution solide (×2), Formation aux armes de base (MS, primitives), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Nerfs d'acier, Pair (Ecclésiarchie), Résistance (chaleur).

Armure : aucune.

Armes : couteau (3 m ; 1d5+2 P ; Pén : 0 ; Attributs : primitive).

Équipement : bâton, robe ecclésiastique, aquila d'argent (porte-bonheur), plus tout autre objet nécessaire.

Frère Lamark

Profil de frère Lamark								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
37	43	41	35	26	25	26	42	39

Déplacement : 2/4/8/16 **Points de Blessures :** 16

Compétences : Alphabétisation +10 (Int), Codes secrets (jargon militaire) (Int), Conduite (véhicules terrestres) (Ag), Connaissances générales (Credo impérial, Ecclésiarchie, Imperium, technologie) (Int), Enquête (Soc), Escalade (F), Intimidation (F), Jeu (Int), Langage secret (militaire) (Int), Langue (bas gothique, haut gothique) (Int), Métier (copiste, sergent instructeur) (Int), Résistance aux intoxications (E), Survie (Int), Technomaîtrise (Int), Vigilance (Per).

Talents : Assommement, Attaque rapide, Constitution solide (×3), Formation aux armes de base (laser, MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS), Rechargement rapide, Sur ses gardes.

Armure : aucune.

Armes : couteau monomoléculaire (3 m ; 1d5+4 P ; Pén : 2), fusil laser (100 m ; C/3/– ; 1d10+3 E ; Pén : 0 ; AT : 60 ; Rch : 1 AC ; Attributs : fiable).

Équipement : cellule énergétique pour fusil laser, lampe, robe ecclésiastique, *Manuel d'incorporation du fantassin impérial*.

Frère Severus

Profil de frère Severus								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	57	30	35	37	30	31	33	22

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 12

Compétences : Conduite (véhicules terrestres) (Ag), Connaissances générales (Credo impérial, Imperium) (Int), Déplacement silencieux +10 (Ag), Escalade +10 (Ag), Esquive +10 (Ag), Langue (bas gothique, dialecte mortressen) (Int), Survie +10 (Int), Vigilance (Per).

Talents : Constitution solide (×2), Formation aux armes de base (laser, MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives, tronçonneuses), Formation aux armes de poing (laser), Rechargement rapide, Sens aiguisés (vue).

Armure : gilet pare-balles (Corps : 3 PA).

Armes: hache monomoléculaire (1d10+4 P; Pén: 2; Attributs: mal équilibrée), pistolet laser (30 m; C/–/– ; 1d10+2 E ; Pén: 0; AT: 30; Rch: 1 AC; Attributs: fiable), couteau (3 m; 1d5+3 P; Pén: 0; Attributs: primitive).

Équipement: cellule énergétique pour fusil laser, cellule énergétique pour pistolet laser, robe ecclésiastique.

Hexalide corrompu

Profil d'hexalide corrompu								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
38	–	50	43	40	13	33	18	–

Déplacement: 6/12/18/36 **Points de Blessures:** 20

Compétences: Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Vigilance (Per).

Talents: aucun.

Traits: Armure naturelle 3, Au-delà, Bestial, Peur 1, Quadrupède, Robuste.

Armure: naturelle (Toutes: 3 PA).

Armes: langue barbelée (1d10+6 P; Attributs: primitive; peut être utilisée pour effectuer des attaques de saisie).

Pèlerin type de Lueur d'Espoir

Profil de pèlerin type de Lueur d'Espoir								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
24	22	36	30	30	23	30	25	28

Déplacement: 3/6/9/18 **Points de Blessures:** 10

Compétences: Connaissances générales (Imperium) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (un au choix), Survie (Int), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de corps à corps (primitives), certains ont également Formation aux armes de base (MS).

Armure: aucune.

Armes: mains nues (1d5; spécial), ou soit un gourdin (1d10+3 I; Attributs: primitive), soit un couteau (3 m; 1d5+3 P; Attributs: primitive), soit plus rarement un fusil de chasse (150 m; C/–/–; 1d10+3 I; Pén: 0; AT: 5; Rch: 1 AC; Attributs: précise).

Équipement: vêtements poussiéreux, objet votif.

4e PARTIE : LA FOI TRAHIE

Cavaliers ashleen de Kos'ke

Profil des cavaliers ashleen de Kos'ke								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
30	25	35	42	33	27	34	42	28

Déplacement: 3/6/9/18 **Points de Blessures:** 12

Compétences: Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Dressage (Soc), Duperie (Soc), Langue (bas gothique, dialecte de clan), Pistage (Int), Résistance aux intoxications (E), Survie +10 (Int), Vigilance (Per).

Talents: Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS, primitives).

Armure: cuir renforcé (Corps: 4 PA; Bras: 2 PA; Jambes: 2 PA; Type d'armure: primitive).

Armes: sabre (1d10+3 P; Pén: 0; Attributs: équilibrée, primitive), revolver (30 m; C/–/– ; 1d10+3 I; Pén: 0; AT: 6; Rch: 2 AC; Attributs: fiable) ou pistolet-mitrailleur (30 m; C/–/6 ; 1d10+2 I; Pén: 0; AT: 18; Rch: 1 AC); lance (10 m; 1d10+3 P; Pén: 0; Attributs: primitive) ou fusil (30 m; C/–/– ; 1d10+4 I; Pén: 0; AT: 2; Rch: 2 AC; Attributs: dispersion, fiable).

Équipement: 2 recharges complètes pour chaque arme, 12 cartouches de fusil à pompe, chien de poussière, rations PR, gourde d'eau, sac à trophées de guerre (porte-bonheur).

Chef de guerre Kos'ke

Profil du chef de guerre Kos'ke								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
46	36	48	43	43	36	41	34	31

Déplacement: 3/6/9/18 **Points de Blessures:** 16

Compétences: Commandement (Soc), Connaissances générales (clans des seigneurs de la guerre) (Int), Dissimulation (Ag), Dressage +10 (Soc), Duperie (Soc), Escalade (F), Esquive +10 (Ag), Intimidation (F), Langue (bas gothique, dialecte de clan) (Int), Marchandage (Soc), Orientation (surface) (Int), Résistance aux intoxications (E), Survie +10 (Int), Vigilance (Per).

Talents: Attaque rapide, Combat à deux armes (corps à corps), Combat à deux armes (tir), Combat aveugle, Constitution solide (×4), Formation aux armes de base (laser, MS, primitives), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de jet (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS, primitives), Résistance physique, Sur ses gardes, Vigoureux.

Armure: armure dépareillée (corps: 3 PA; bras et jambes: 2 PA).

Armes: sabre (1d10+4 P; Pén: 0; Attributs: équilibrée, primitive), pistolet laser (30 m; C/–/– ; 1d10+2 E ; Pén: 0; AT: 30; Rch: 1 AC; Attributs: fiable), fusil à pompe (30 m; C/–/– ; 1d10+4 I; Pén: 0; AT: 8; Rch: 2 AC; Attributs: dispersion), couteau (3 m; 1d5+4 P; Attributs: primitive), 2 revolvers (30 m; C/–/– ; 1d10+3 I; Pén: 0; AT: 6; Rch: 2 AC; Attributs: fiable).

Équipement: 2 cellules énergétiques pour pistolet laser, 12 balles de revolver, 24 cartouches de fusil à pompe, chien de poussière, 30 trônes (âmes).

Chiens de poussière

Profil des chiens de poussière								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
38	–	40	35	40	15	45	35	10

Déplacement: 5/10/15/30 **Points de Blessures:** 18

Compétences: Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Pistage +20 (Int), Vigilance +20 (Per).
Talents: Assommement, Charge de berserker, Sens aiguisés (odorat, ouïe, vue), Sprint, Talentueux (Déplacement silencieux).
Traits: Armes naturelles (morsure), Bestial, Nyctalope, Taille (Grande).
Armure: armure naturelle (Toutes: 2 PA)
Armes: morsure (1d10+6 P; Attributs: primitive).

Esha Raine, la Chantemort

Profil d'Esha Raine								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
27	28	36	38	35	44	47	43	38

Déplacement: 3/6/9/18 **Points de Blessures:** 12
Compétences: Alphabétisation (Int), Charisme (Soc), Concentration (FM), Connaissances générales (clans des seigneurs de guerre, Credo impérial) (Int), Connaissances interdites (Warp) (Int), Connaissances scholastiques (histoire locale +10, Iocanthus +10, occulte +10) (Int), Dressage (Int), Duperie (Soc), Enquête (Soc), Expression artistique (chanteur +10, conteur +10) (Soc), Langue (bas gothique, dialecte de clan, haut gothique) (Int), Medicae +10 (Int), Métier (herboriste, voyant) (Int), Survie (Int), Vigilance +10 (Per).
Talents: Constitution solide, Formation aux armes de corps à corps (primitives), Méditation, Paranoïa, Sommeil léger.
Armure: aucune.
Armes: couteau (3 m; 1d5+3 P; Attributs: primitive).
Équipement: loques de veuve, collier gri-gri (porte-bonheur).

Fanatiques de la Voix

Profil des fanatiques de la Voix								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	25	30	40	30	16	33	45	23

Déplacement: 3/6/9/18 **Points de Blessures:** 10
Compétences: Connaissances générales (Credo impérial) (Int), Duperie (Soc), Esquive (Ag), Survie (Int), Vigilance (Per).
Talents: Foi inébranlable, Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS), Frénésie.
Armure: aucune.
Armes: variable. Les fanatiques sont généralement munis d'une des armes suivantes: hachoir (1d10+5 P; Attributs: mal équilibrée, primitive), fusil (30 m; C/–/– ; 1d10+4 I; Pén: 0; AT: 2; Rch: 2 AC; Attributs: dispersion, fiable), pistolet-mitrailleur (30 m; C/–/6 ; 1d10+2 I; Pén: 0; AT: 18; Rch: 1 AC) ou fusil laser (100 m; C/3/– ; 1d10+3 E ; Pén: 0; AT: 60; Rch: 1 AC; Attributs: fiable).
Équipement: vêtements en lambeaux, 2 recharges complètes pour l'arme choisie.

Leader des fanatiques de la Voix

Comme ci-dessus, mais ajoutez +10 en CC, +10 en E, +2 Points de Blessures, Intimidation +10 (Soc) et un gilet pare-balles (Corps: 4 PA). Doté d'un hachoir et d'un canon de poing (35 m; C/–/–; 1d10+4 I; Pén: 2; AT: 5; Rch: 2 AC).

5e PARTIE : LE DANSEUR SUR LE SEUIL

Corbeaux de schiste

Profil des corbeaux de schiste								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	–	10	20	40	10	35	20	–

Déplacement: 2/4/6/12 **Points de Blessures:** 15 par nuée
Compétences: Esquive +10 (Ag), Vigilance +20 (Per).
Talents: aucun.
Traits: Au-delà, Bestial, Essaim (nuée†), Peur 1, Vol 8.
†**Essaim (nuée):** toute attaque effectuée à l'aide d'une arme dépourvue des attributs dispersion ou zone d'effet, n'inflige que la moitié des points de dégâts. Dans la plupart des situations, on ne peut pas effectuer d'action de saisie ou de renversement contre un essaim, et il n'est pas sujet à l'effroi.
Armure: aucune.
Armes: becs acérés (1d5+3 P; Attributs: déchirante, primitive).

La chose qu'est devenue Skae

Profil de la chose qu'est devenue Skae								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
48	20	(10) 55	(10) 53	50	58	53	50	60

Déplacement: 5/10/15/30 **Points de Blessures:** 37
Compétences: Charisme (Soc), Commandement (Soc), Connaissances interdites (Warp) (Int), Connaissances scholastiques (toutes celles requises) (Int), Duperie +10 (Soc), Esquive (Ag), Psyniscience (Per), Vigilance (Per).
Talents: Attaque rapide, Cible rapide, Réflexes éclair, Sprint.
Traits: Armes naturelles (mains distendues), Au-delà, Démoniaque (BE 10), Force surnaturelle (×2), Nyctalope, Peur 2†, Présence démoniaque‡, Régénération,
†Le fait de voir la chose qu'est devenue Skae impose un **test de Peur Assez difficile (–10)**, (cf. page 230).
‡**Présence démoniaque:** toutes les créatures dans un rayon de 20 mètres subissent **un malus de –10 aux tests de Force Mentale** à cause de l'aura effroyable et des ténèbres animées qui émanent de la chose.
Armure: aucune.
Armes: force brute (1d5+10 I; Attributs: primitive)
Note: la chose est un réceptacle grossier, et cette forme ne détient qu'une parcelle de la puissance psychique du danseur sur le seuil. La chose est vulnérable à l'aveuglement, voir 5e partie.